

Volume

1 de 6

MOZART COUTO

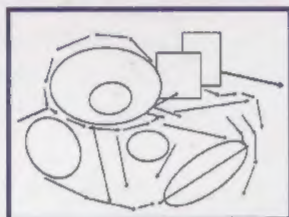
PROFISSIONALIZANTE

EDIÇÃO

CURSO COMPLETO DE

# DESENHO

**Natureza Morta**



{ Exercitando com  
FIGURAS GEOMÉTRICAS

{ Construção das  
FORMAS BÁSICAS

{ COMPOSIÇÃO

{ Luz, Sombras e  
TEXTURAS



[WWW.ESCALA.COM.BR](http://WWW.ESCALA.COM.BR)

**EXCLUSIVO**  
Caderno de Exercícios



EDITORA  
escala



NÚMERO  
**01**  
R\$ 4,90



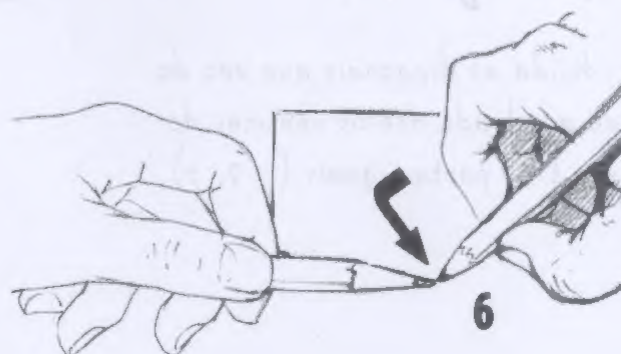
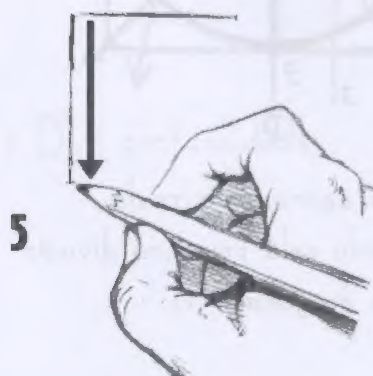
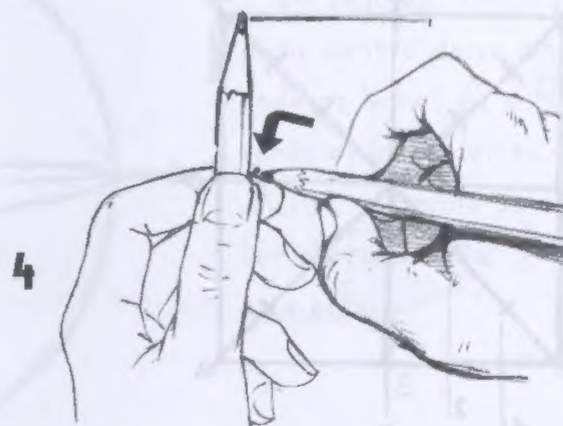
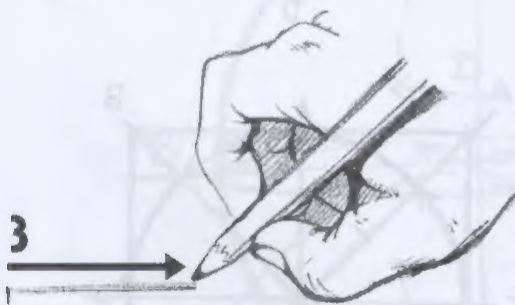
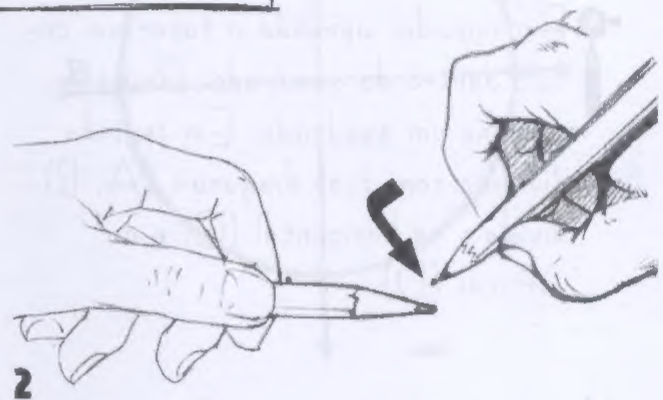
# Exercitando com figuras geométricas

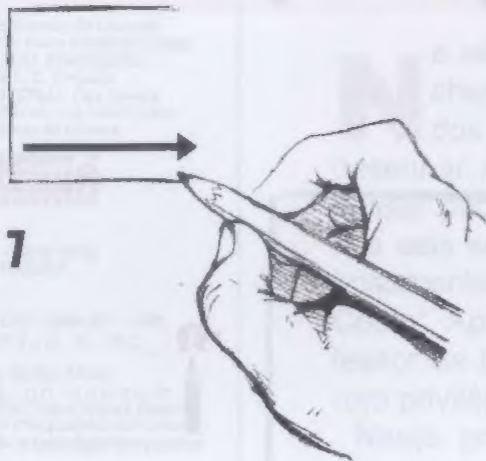
**1** Para começar, aprenda a desenhar um quadrado, a olho nu. Utilize o lápis para "tirar as medidas" é, assim, fazer com que o quadrado seja realmente um quadrado — com todos os lados do mesmo tamanho.



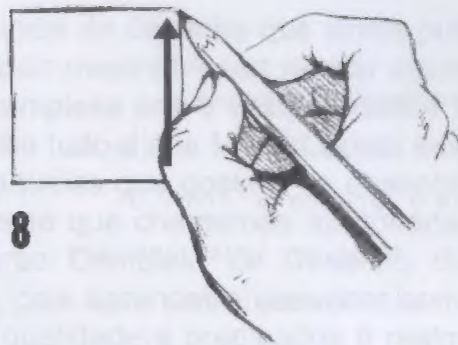
**2** Com a outra mão, marque no desenho as medidas feitas com o lápis.

**2** Use o lápis como referência para tomar medidas



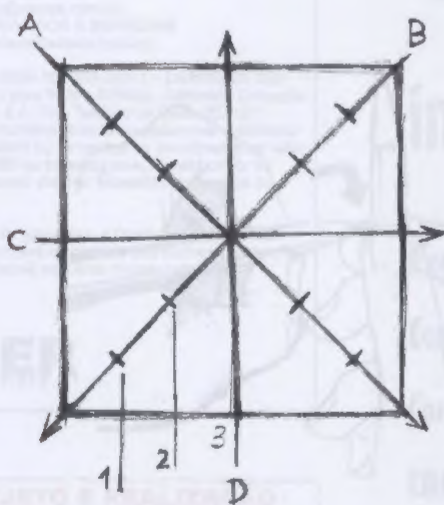


7

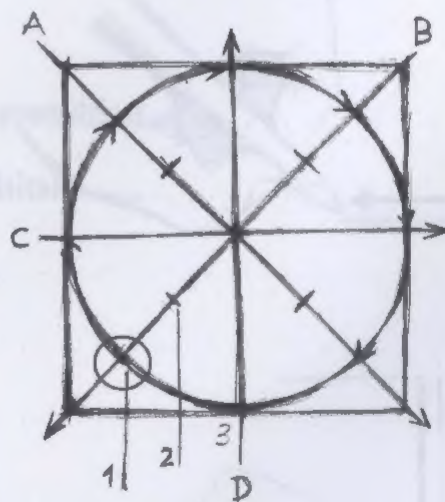
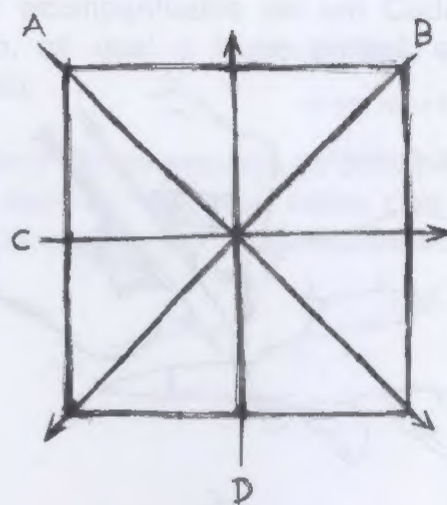


8

4 Em seguida, aprenda a fazer um círculo dentro do quadrado. Primeiro, desenhe um quadrado. Em seguida, divida-o com duas diagonais (A, B); divida-o na horizontal (C) e na vertical (D).



5 Agora, divida as diagonais que vão do centro do quadrado até os vértices do mesmo, em três partes iguais (1, 2, 3).



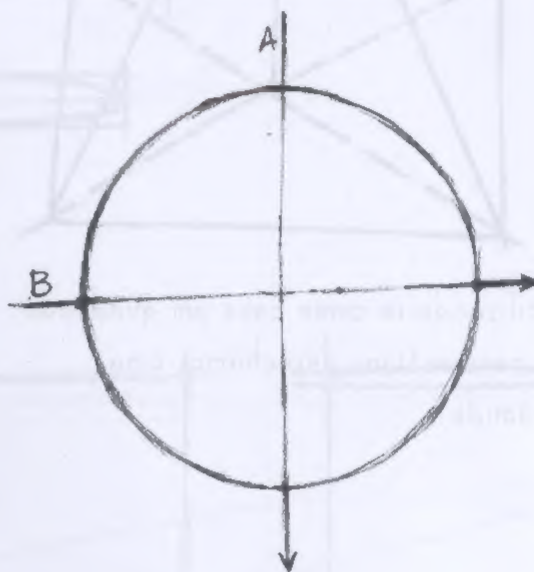
6 Trace agora um círculo, passando pela primeira divisão dessas diagonais (1).



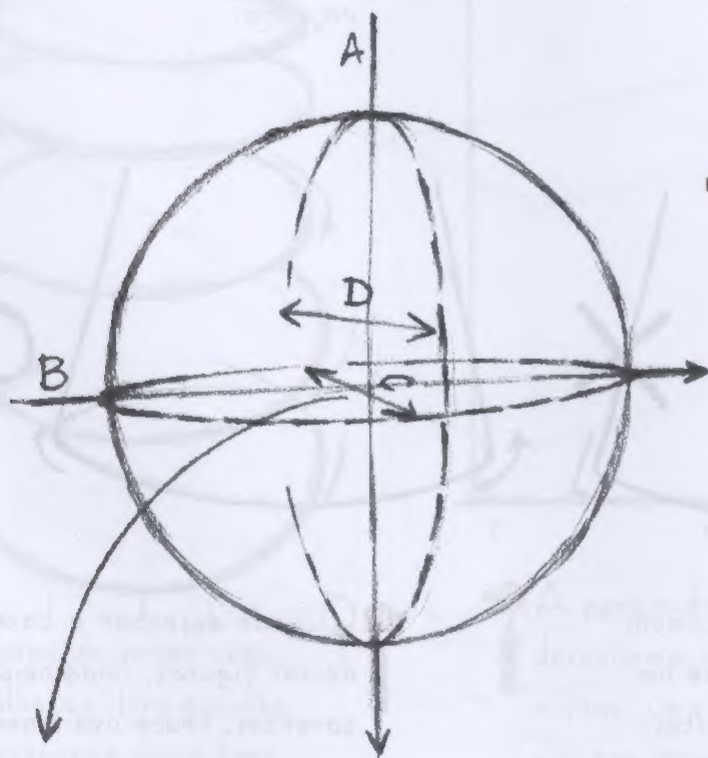
7) Depois que estiver bem treinado no desenho do círculo...



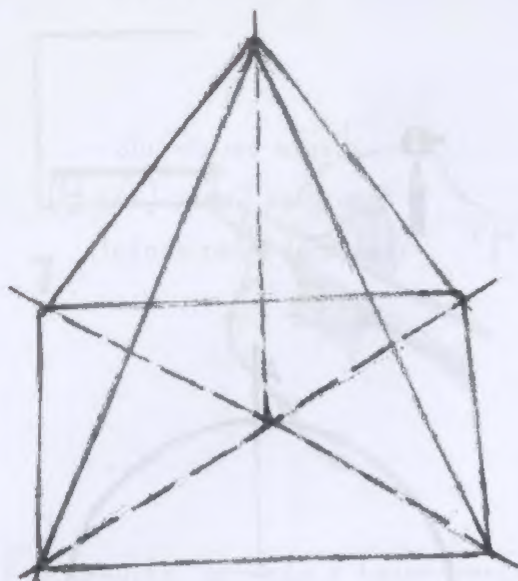
8) ...divida um círculo com duas linhas (A, B) vertical e horizontal...



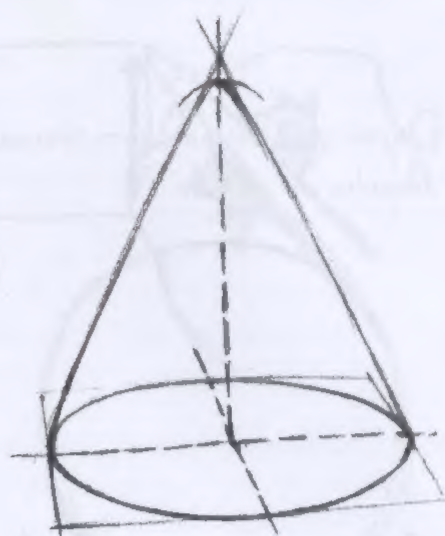
8a) ...em seguida, trace duas ovas dentro desse círculo, onde as linhas A e B serão os eixos dessas ovas. Assim, o círculo passa a ter profundidade. É agora uma esfera.



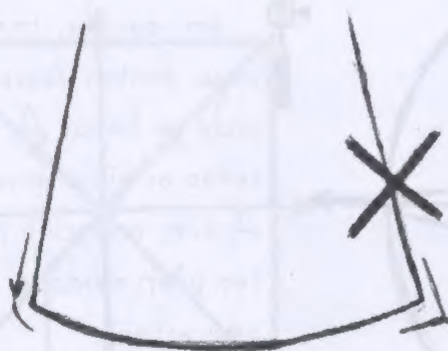
C e D = profundidade



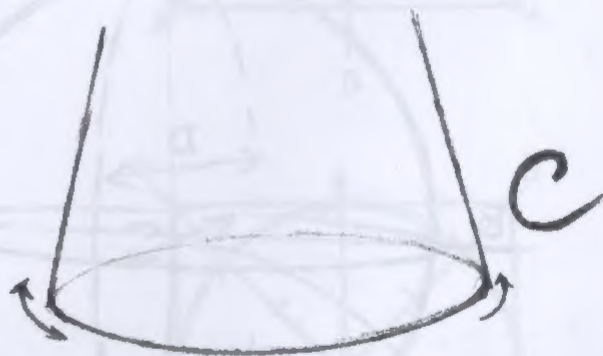
8b Utilizando-se como base um quadrado em perspectiva, desenhamos uma pirâmide...



8c Também partindo do quadrado em perspectiva, se desenharmos dentro dele um círculo, temos a base de um cone.



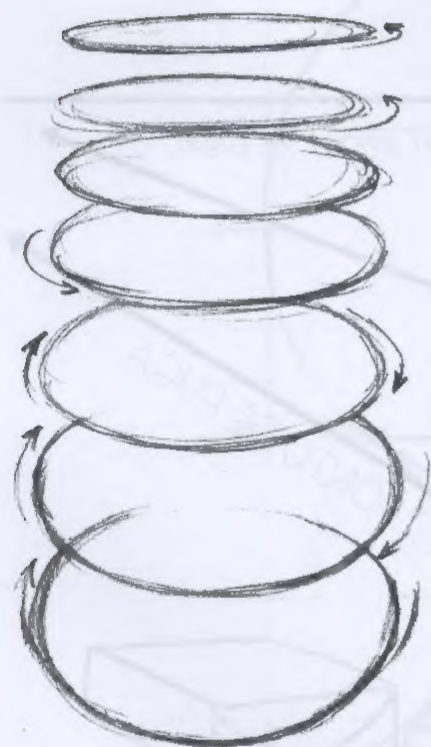
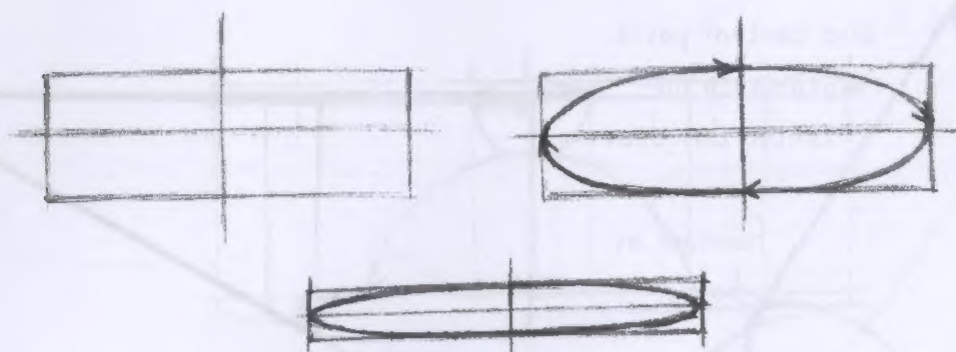
9 Cuidado! É um erro muito comum traçar de tal forma a base de um cone ou de um cilindro, que estes pareçam pontiagudos!



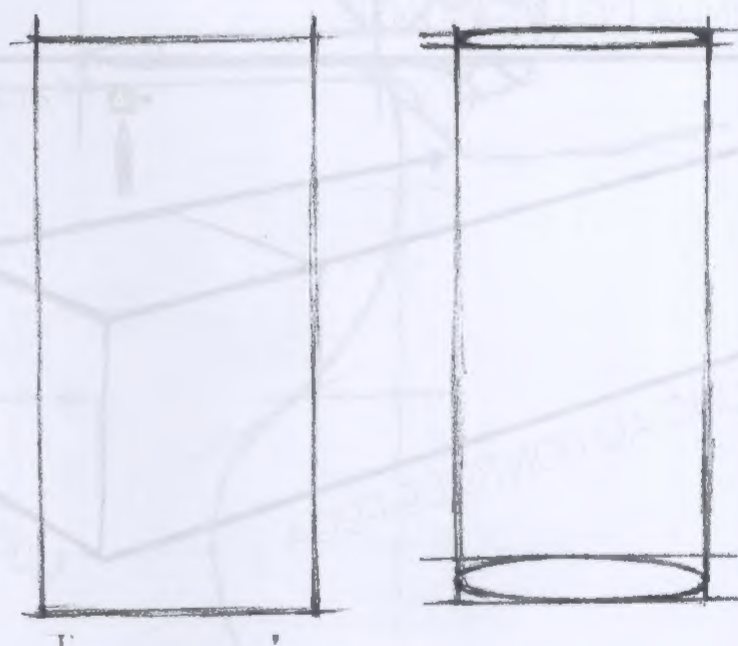
10 Quando desenhar a base dessas figuras, imagine-as transparentes, trace ovais nessas bases e quando unir as ovais às linhas laterais, o efeito será outro, bem mais natural.



- 11 Para desenhar um círculo achatado, primeiro construa um retângulo alongado, em seguida, divida-o em quatro partes iguais e, depois, trace o círculo achatado dentro dele, como mostra o desenho.



- 12 Treine desenhar ovais a olho nu. Isso é muito importante nessa fase do aprendizado.

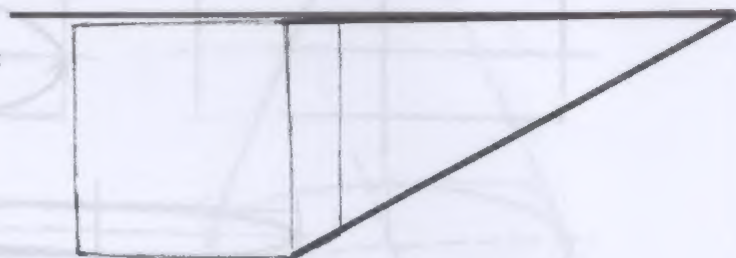


- 13 A partir de um retângulo alongado, desenhemos um cilindro. É só traçar duas elipses: uma mais achatada na parte superior e outra menos achatada na inferior.

- 14 Observe no desenho deste cilindro em perspectiva, como a linha que é seu eixo central passa exatamente no centro das duas elipses que formam as bases.

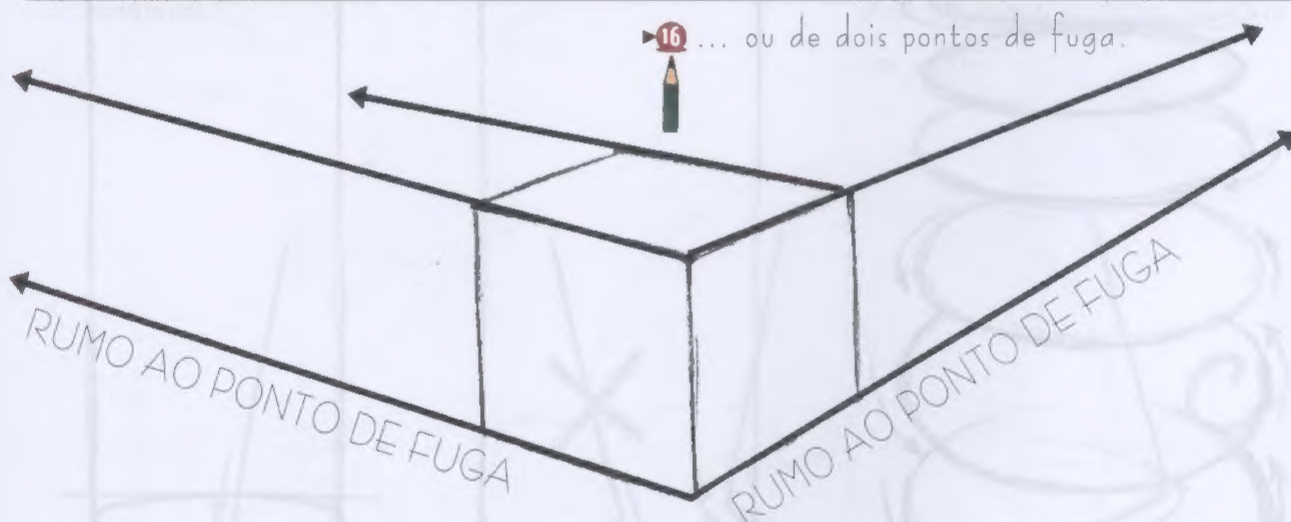


- 15 Transforme um quadrado em um cubo, utilizando a perspectiva de um ponto de fuga...

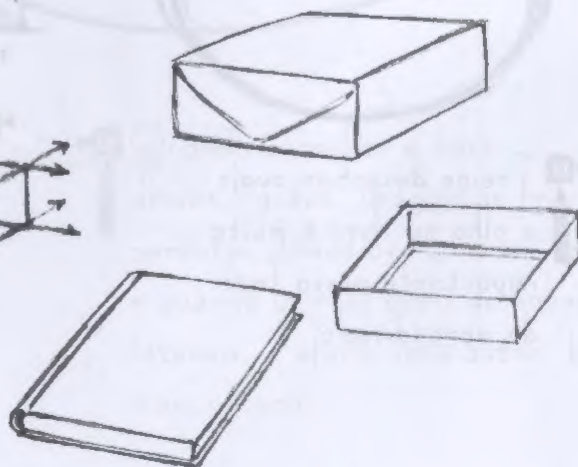
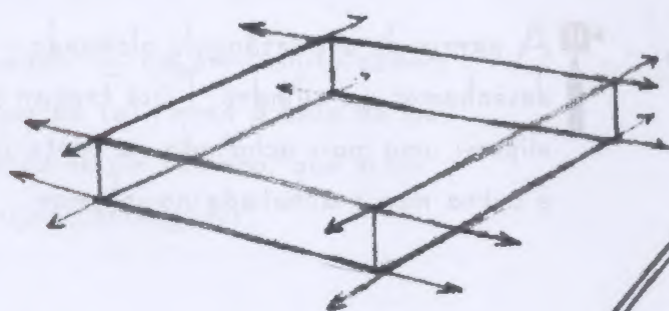


## LINHA DO HORIZONTE

- 16 ... ou de dois pontos de fuga.

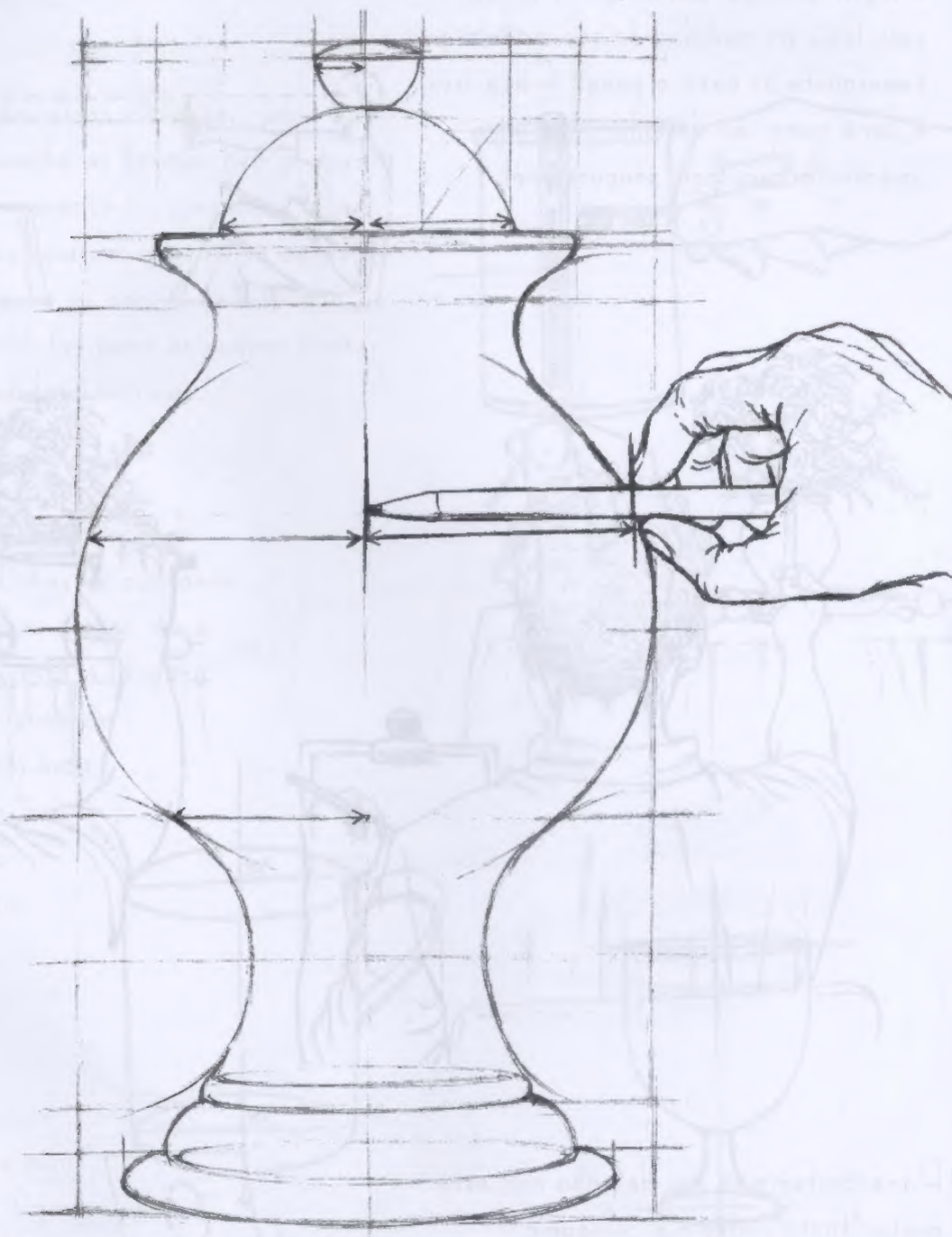


- 17 "Cubos achatados" base para desenhos de livros, caixas etc.





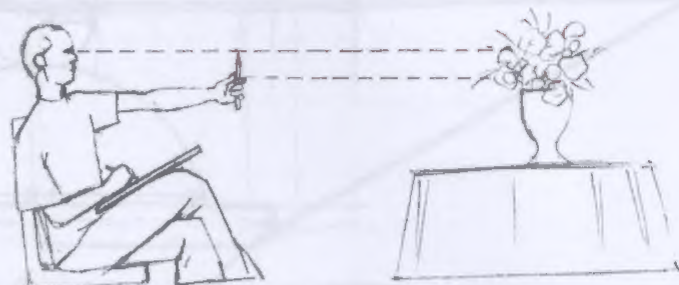
18 Este é um bom exemplo  
de como conseguir uma boa  
simetria no desenho de um vaso.



19 Todas as distâncias foram feitas  
através de marcações precisas,  
feitas utilizando-se o lápis e,  
depois, transpostas para o papel.



19 Desenhando "ao natural", utilize o lápis do mesmo modo. Feche um olho e estenda o braço e a mão que segura o lápis, ao nível dos olhos. "Marque" pelo lápis as medidas do seu modelo e transporte-as para o papel. Faça isso e verá como seu desenho terá uma aparência bem mais proporcional.

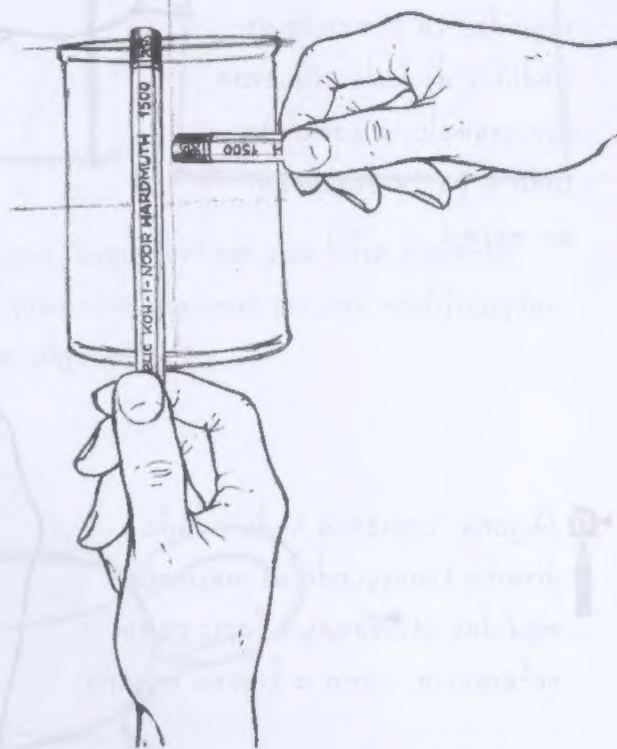


20 Para conferir se seu desenho não está muito "torto", vire-o e coloque-o contra uma fonte de luz.

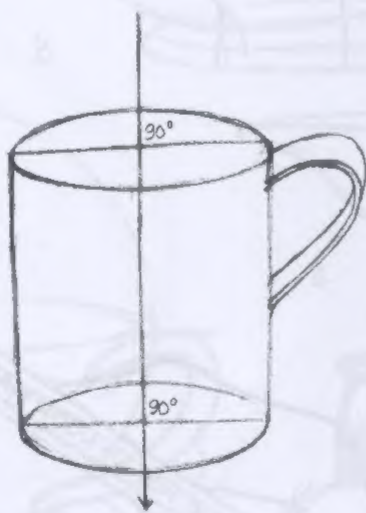


21 Lembre-se de sempre determinar uma linha que divida seu desenho ao meio, e ir dividindo todas as partes do desenho ao meio, e as metades dessas partes, assim sucessivamente. Isso facilita muito o trabalho. Com o tempo e a prática conseguirá fazer todas essas divisões a olho nu.

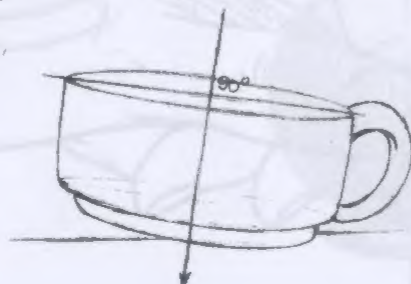
22 Em todas essas situações, para que você desenhe as formas bem proporcionais e acerte na simetria, faça medições com um lápis numa parte do seu desenho e, depois, transponha essas medidas para as outras partes com medidas idênticas.



23 Eixos: observe nesses esboços que além das linhas de contorno, temos duas linhas extras — a linha que atravessa a largura dos objetos e outra em ângulo reto com esta, a primeira é o "eixo de largura", a segunda o "eixo de altura".



24 Essas linhas ou eixos acompanham a figura se essa for inclinada, por exemplo.

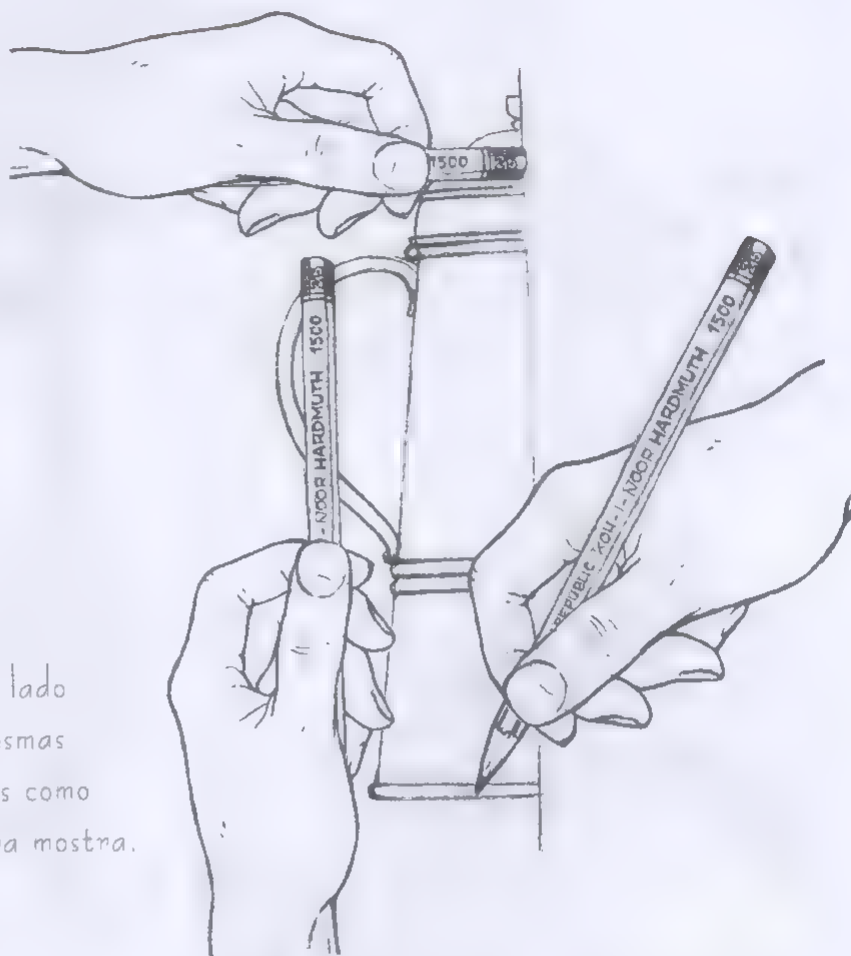


25 Esboce primeiro essas duas linhas que formam um ângulo reto entre si, depois, trace as outras formas (círculos, elipses).





- 26 Você pode desenhar uma linha central que divida seu desenho ao meio; em seguida, vá tomando as medidas do lado esquerdo, por exemplo, e complete toda a parte esquerda do mesmo.



- 27 Agora, construa todo o lado direito transpondo as mesmas medidas utilizando o lápis como referência, como a figura mostra.

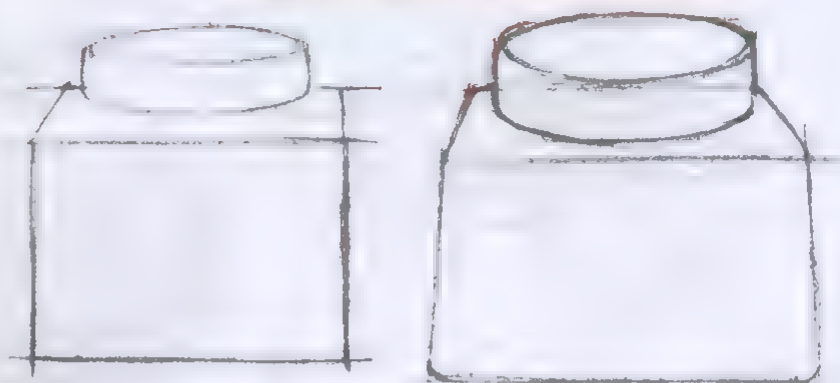


# Construção das formas básicas

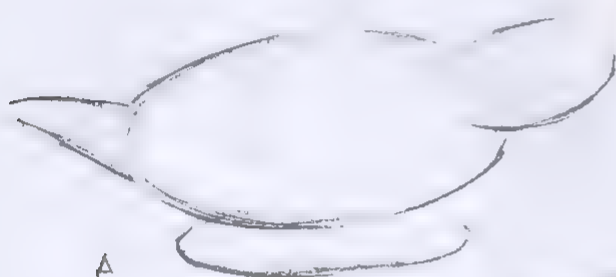
## 28 Identificando as formas.

28 Aprenda a identificar nas formas mais complexas dos objetos, as formas básicas que servem de estruturas para esboçá-los.

Uma elipse em cima de um quadrado constitui a base para o desenho de um tinteiro.



28a Essa louça tem em sua base somente elipses com algumas poucas modificações em alguns pontos...



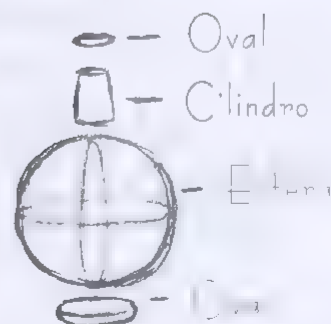
A



B



C

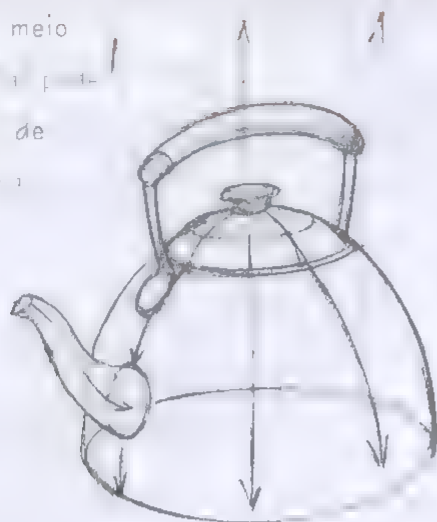


29 Uma xícara pode ser desenhada com círculos e elipses...





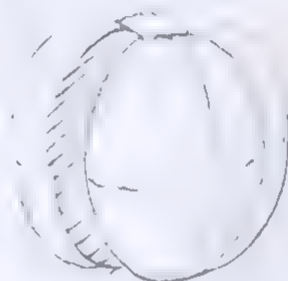
30 Um ovóide  
cortado ao meio  
ser o corpo de



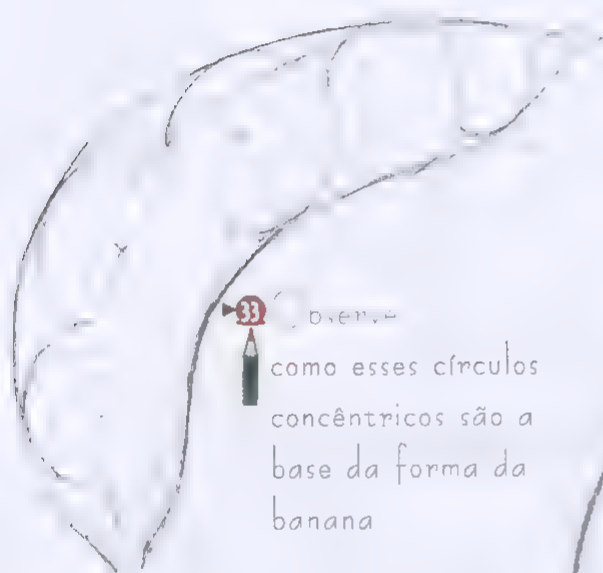
31 Podemos começar  
desenhando uma  
maçã através de  
transformá-lo numa  
esfera. Achatá-lo  
um pouco nos lados,  
ou começar traçan-  
do duas ovais...



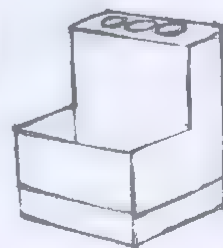
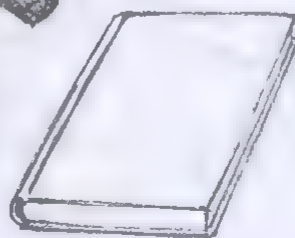
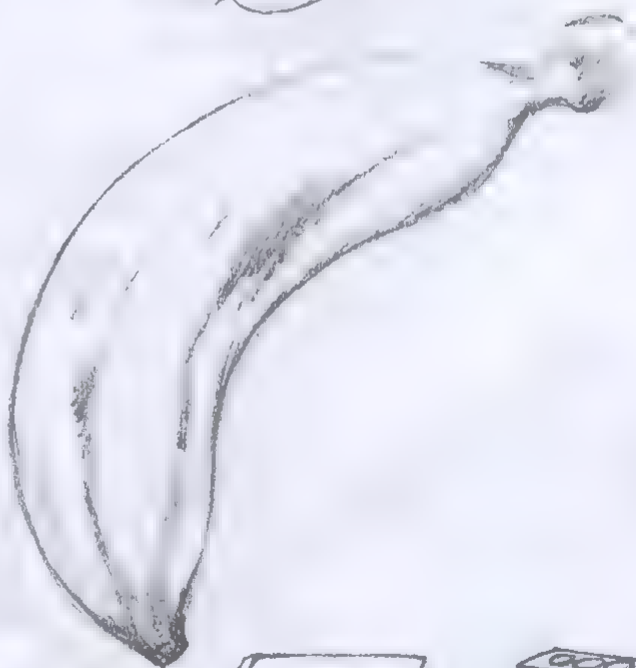
32 E a dividi-las  
verticalmente



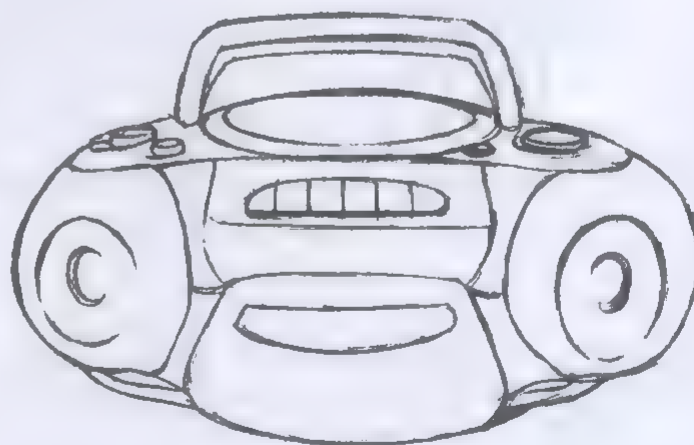
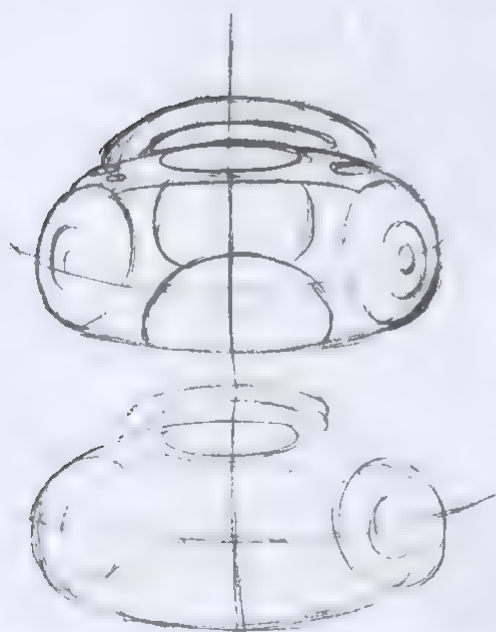
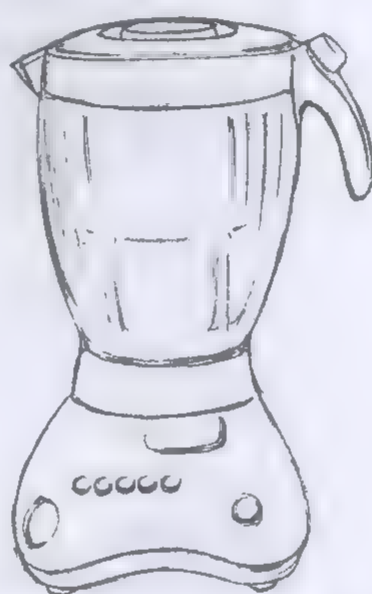
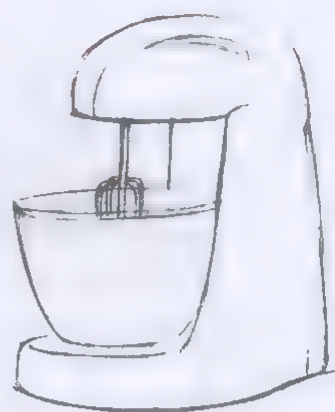
33 Observe  
como esses círculos  
concêntricos são a  
base da forma da  
banana



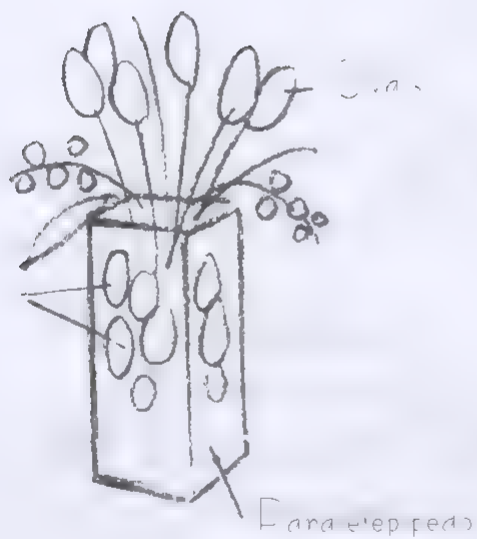
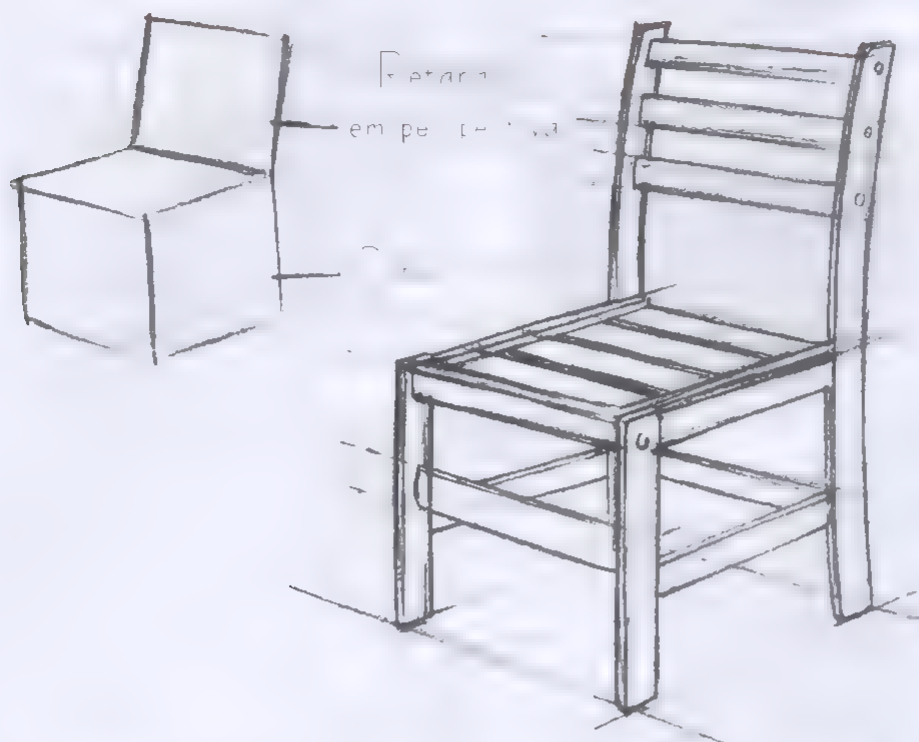
34) Exercite-se desenhando objetos  
em perspectiva. Comece com formas  
mais simplificadas e, com o tempo,  
passe a reproduzir outras mais  
complexas. Experimente com caixas.



Há casos nos quais as formas dos sólidos básicos são como nadas, e até mescladas, resultando em formas mais complexas. Aprenda a ver e a distinguir como as formas mais simples estão sempre lá, na base de todas.



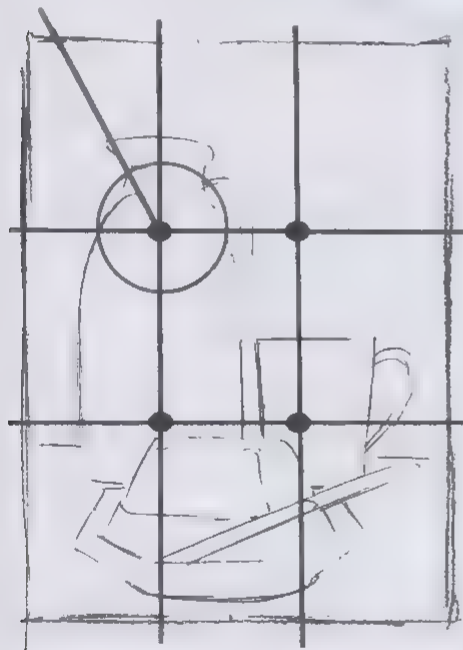




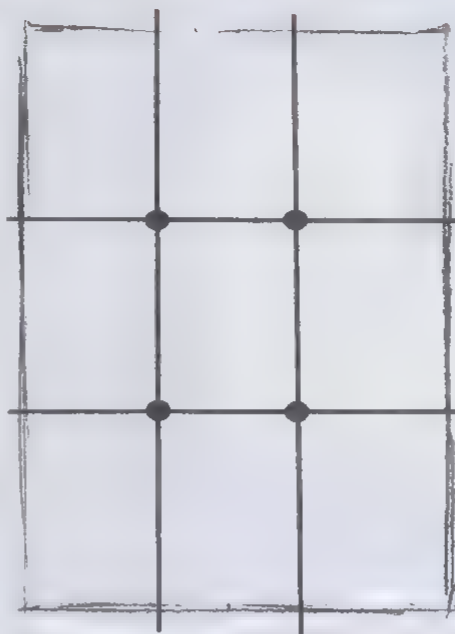
# Composição

**36** Para se obter uma boa composição, utilize a regra dos terços.

Nesta imagem, o primeiro ponto no alto, à esquerda, foi escolhido como o principal, e a garrafa térmica — uma região próxima a sua parte superior — foi posicionada nele. A garrafa é a figura mais forte da imagem.

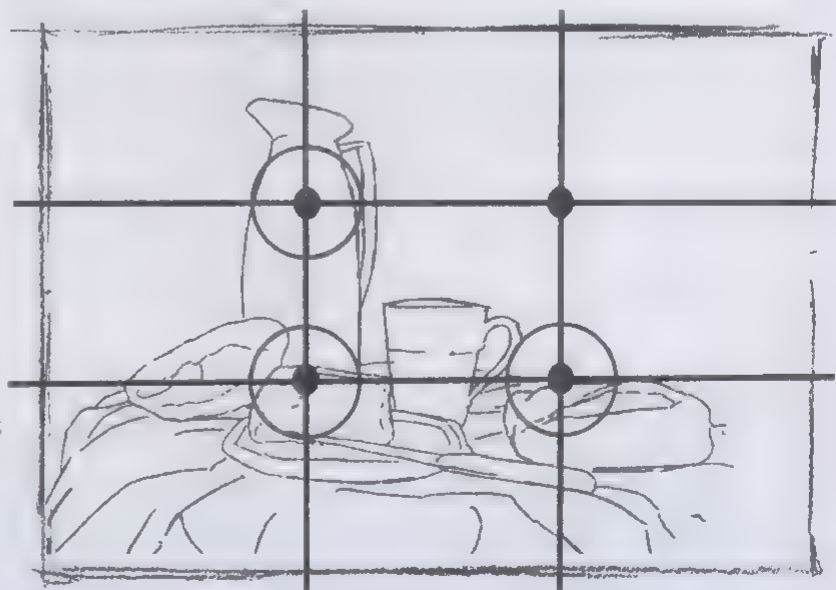


**37** Essas regras não são seguidas rigidamente. O artista experiente sempre acaba quebrando algumas. Mas é importante conhecê-las e aplicá-las bem quando estamos começando.



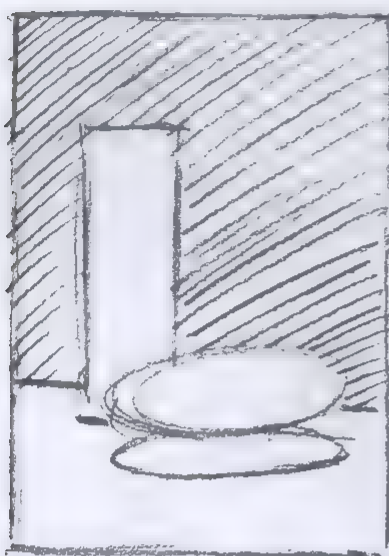
Trace um retângulo a olho nu e divida-o com duas linhas, uma vertical, outra horizontal. Os pontos onde as linhas se cruzam são ideais para se colocar as figuras que você escolher como "focos de atenção" para seu desenho.

Nesta outra imagem, da mesma cena, com mais alguns elementos, alguns desses elementos, como o queijo e o pão da esquerda, estão próximos de pontos de intersecção das linhas divisórias. Por isso, juntamente com a garrafa, tornam-se figuras de interesse para quem olha o desenho.

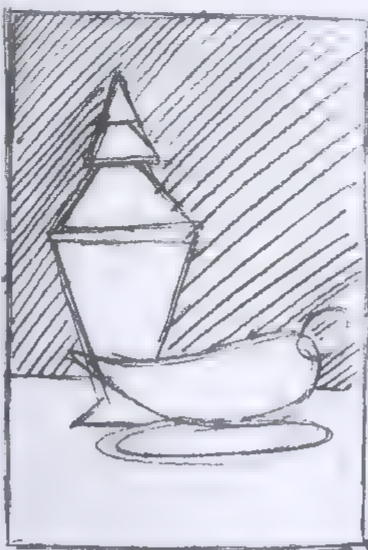




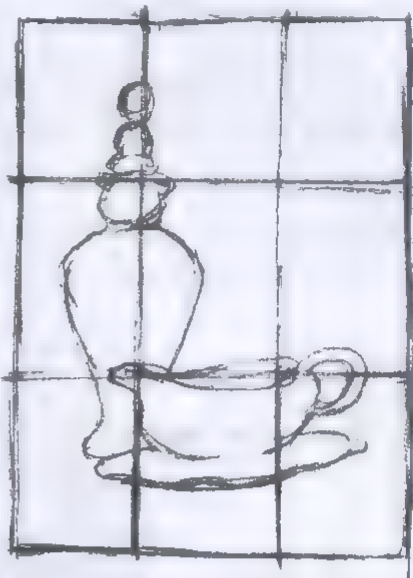
38 Podemos também combinar "espaços vazios" com áreas utilizadas pelo desenho partindo de formas geométricas como base do planejamento do espaço e dos esboços



(Fig. 1)



(Fig. 2)



(Fig. 3)

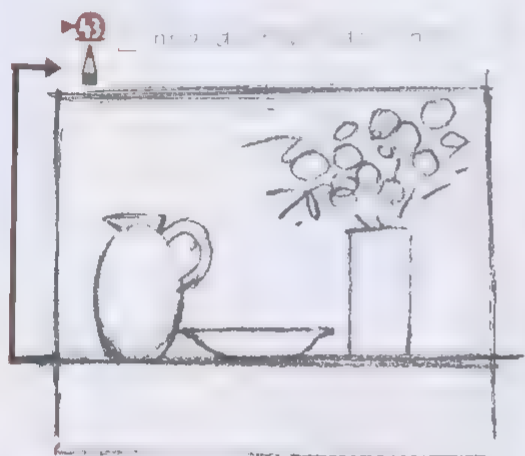
Na imagem acima, começando com uma forma retangular e duas ovas, além do retângulo na parte de baixo (Fig. 1), planejou-se as áreas de figuras e fundo; depois passou-se a definir um pouco mais as figuras, em seguida, utilizando-se triângulos e ovais deformados (Fig. 2). Por fim, as formas reais dos objetos foram esboçadas (Fig. 3)

39 A composição é tão importante que pode afetar o interesse do observador num desenho ao ponto de torná-lo tanto agradável quanto enfadonho. Um desenho com composição bem feita atrai de tal forma o observador, que faz com que este fique entretido por um bom tempo.



40 Isso ocorre porque os elementos que compõem a imagem, quando bem arranjados, levam nosso olhar através de uma agradável viagem pelas linhas, formas, ritmos, tons, cores, texturas da obra e apresentam áreas neutras onde os olhos descansam temporariamente para retomarem a agradável viagem mais uma vez.

**41** Arranjo dos motivos na composição — quando for combinar os motivos para seu desenho, procure evitar repetições. Tente arranjar de tal forma os elementos, que pareçam ter sido colocados ali da maneira mais natural possível.

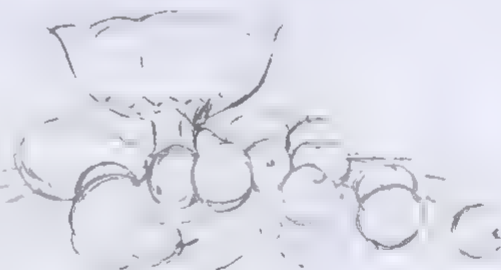


**42** Evite fileiras — depois de determinar a linha do nível do olho que corresponde à linha do horizonte, construa seus desenhos variando a proximidade e o afastamento das figuras a essa linha.



**44** Observe como a sobreposição das figuras e um enfoque um pouco acima da linha do olho além do enquadramento na posição vertical, modifica o aspecto do desenho.

**45** Faça com que seus motivos pareçam ter unidade. Que estejam relacionados entre si. Para isso, use a sobreposição de algumas figuras e um certo afastamento de outras.



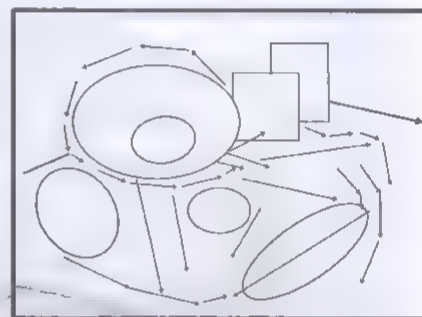
**46** — na composição — e dar-lhes a reação com uma certa dinâmica na composição.



No desenho de natureza morta a composição é muito importante, mas a luz e sombra são de vital importância já que podem dar aquele último toque emocionante que às vezes falta em alguns trabalhos desse tipo. Luzes suaves são bem adequadas em alguns casos. Nesta página, todos os elementos foram trabalhados em tons suaves, de início, com um lápis de grafite integral 2B. Muitos dos detalhes já foram definidos e a iluminação escolhida foi simples: uma só fonte de luz, vindo do alto, da direita.

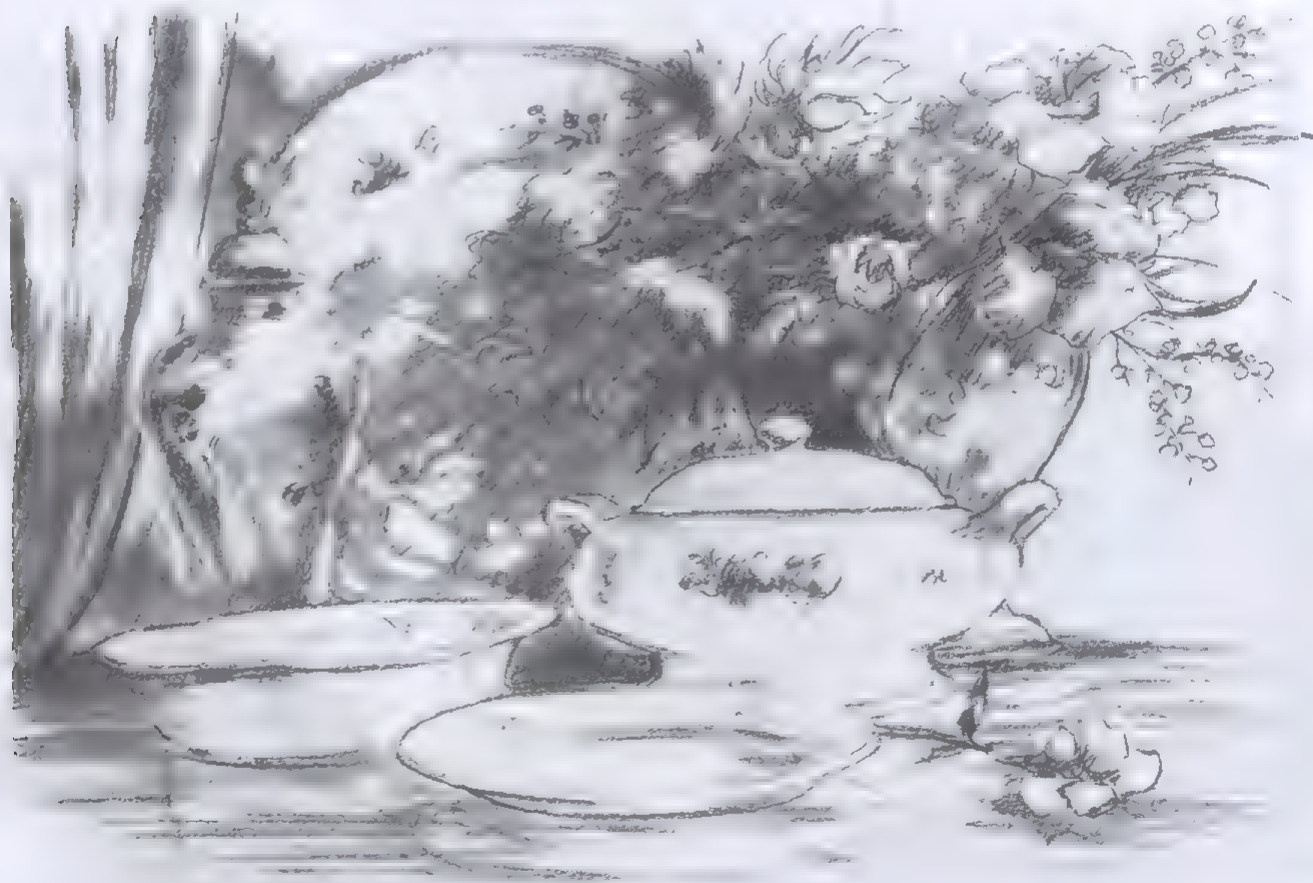


Nesta segunda e última fase, mais detalhes foram colocados e diversos tons e texturas definidos, utilizando-se um lápis de grafite integral 8B. A luz que incide sobre os motivos foi evidentemente refletida pela parede clara ao fundo. Para efeitos de altas luzes e brilhos foi utilizada uma borracha maleável. Observe ao lado, no detalhe, as linhas básicas da composição dessa imagem.





Uma composição mais formal foi utilizada aqui, atendendo ao caráter mais clássico dos elementos da imagem. Todo o desenho foi esboçado com grafite integral 2B e logo em seguida sombreado vigorosamente com grafite integral 8B. Em seguida, todo o sombreado foi esfumado com algodão. Para aplicar as altas luzes, uma borracha macia foi usada. Para quebrar um pouco o clima formal, um toque bem solto no tratamento das flores. Nesta fase, a composição e uma visão geral da luz foram trabalhadas.



Nesta fase final, aproveitou-se a gama tons já estabelecida; porém, todas as figuras foram praticamente redesenhadas para que as suas formas e contornos ficassem mais marcantes, e os pequenos detalhes como, por exemplo, as pinturas das louças, mais visíveis. Várias hachuras foram utilizadas no fundo e nas figuras, reforçando os tons e os volumes. Neste trabalho de "linhas e tons" foi utilizado um lápis grafite integral 8B, com ponta bem afilada para o acabamento.





Neste desenho bem simples, podemos observar como uma luz, também simples, foi utilizada com bons resultados. O tracejado cruzado, além de demonstrar a variedade de tons sugere um pouco da textura de cada elemento. Foi utilizado aqui um lápis grafiteado 3B tanto para o esboço como para o sombreamento.

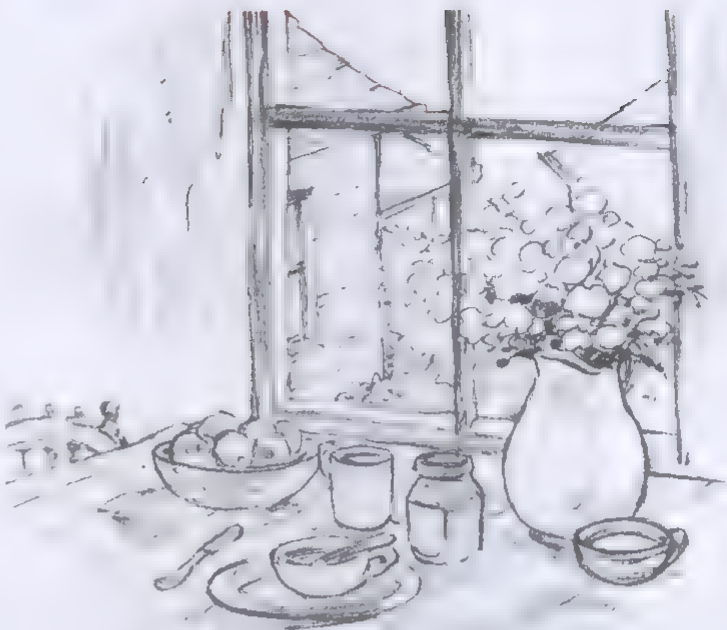


Já nesta outra imagem abaixo, todo o trabalho é vigoroso e com poucos detalhes. Procurou-se enfatizar apenas o par de tênis, afinando melhor os detalhes da parte da figura mais próxima ao observador, desfocando o resto. O desenho tem uma textura forte porque foi feito num papel de grão médio, e utilizando-se uma barra de grafite grossa. Os poucos detalhes foram feitos com lápis 6B.



# fundo

Podemos focar apenas as figuras que compõem a cena em si, deixando o fundo sugerido, ou podemos dar a mesma importância a ele no que diz respeito aos detalhes, iluminação, textura etc. Para quem está começando, fazer um fundo mais simples.



Contrastes devem ser explorados em muitos casos: um fundo escuro faz com que flores claras num vaso fiquem mais claras, realçando-se no desenho. Em outras situações, quando as figuras do primeiro plano estão muito sombreadas, um fundo claro, com poucos detalhes, é o ideal.

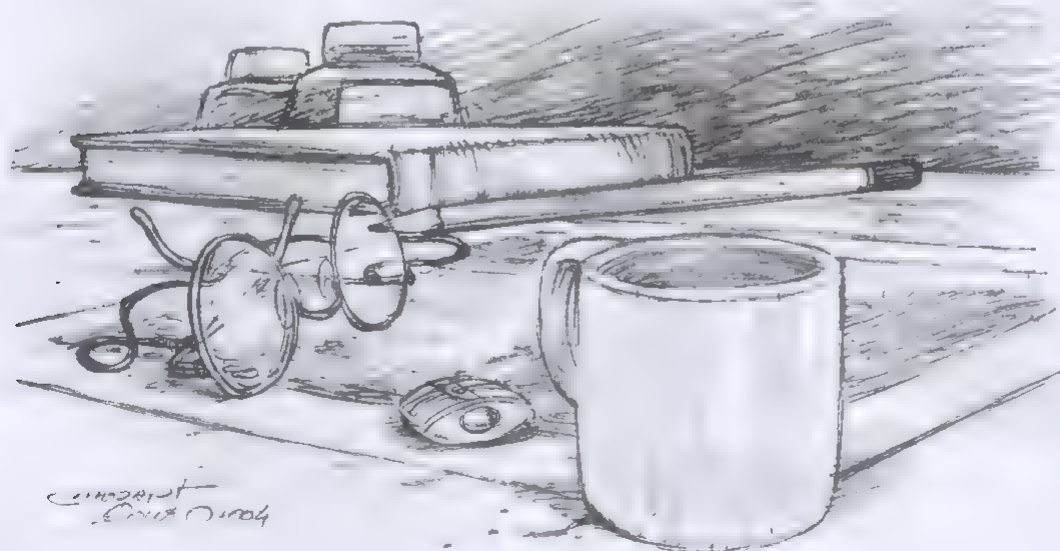




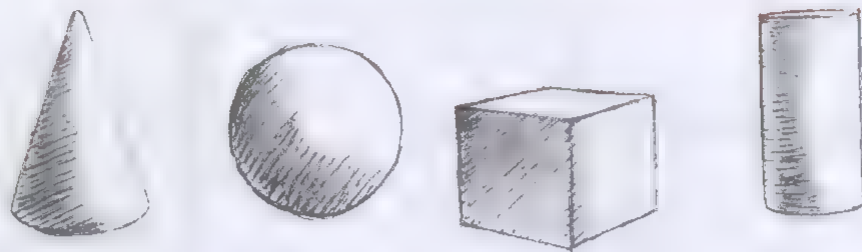
Em alguns casos, podemos desenhá-los parte de um cenário ao fundo, dando prioridade, no tratamento, aos elementos da natureza morta, em primeiro plano.



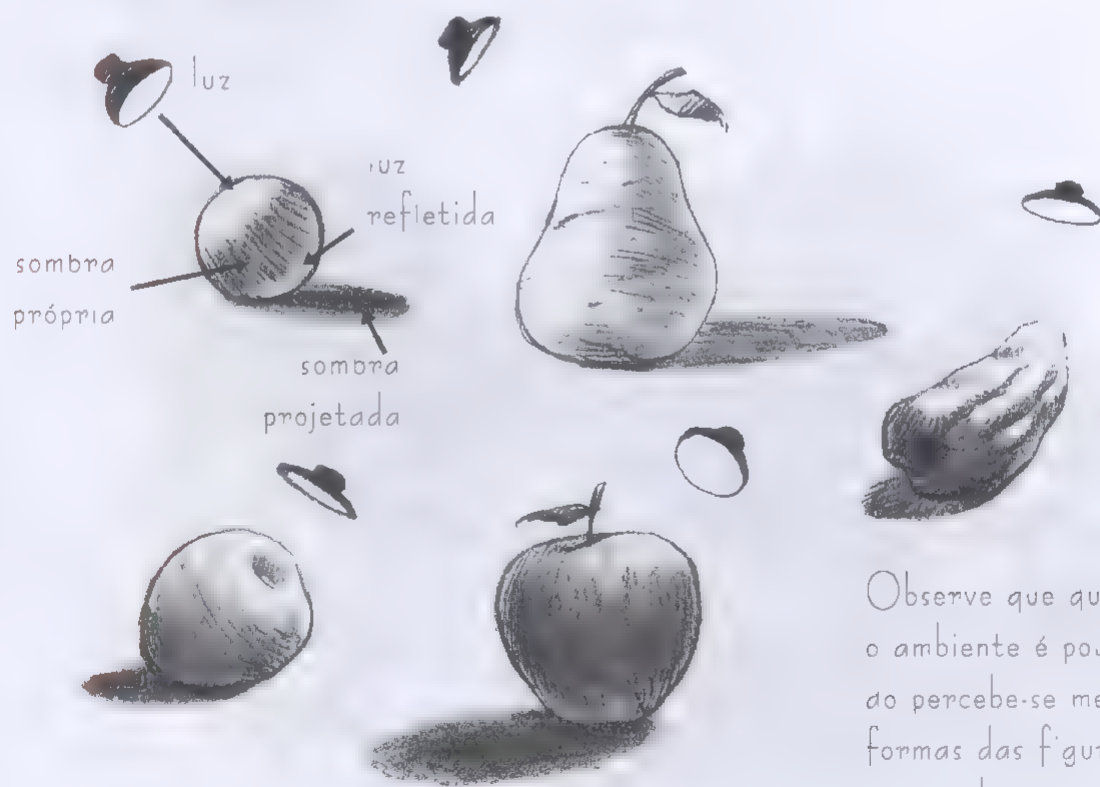
Um ou dois objetos pessoais podem ser tratados num plano bem próximo (close up), com resultado bem interessante. Experimente



# Luz, Sombras e Texturas



Para o estudo da luz e sombra, nada melhor do que começar com formas simples e um foco de luz que pode ser o da janela, ou de uma luminária com a qual você pode controlar melhor e direcionar a seu critério de onde virá a luz; como ela incidirá sobre os objetos e os efeitos resultantes disso. O ideal seria que você adquirisse, nas lojas que vendem material de arte, modelos feitos de isopor, dos sólidos mais simples como o cone, a esfera, o cubo e o cilindro e com eles estudasse cuidadosamente, reproduzindo o mais fielmente possível no desenho, os efeitos da luz sobre esses objetos e suas texturas.



Observe que quando o ambiente é pouco iluminado percebe-se menos as formas das figuras; quando é mais iluminado acontece o contrário.



Na imagem acima, foram utilizados lápis graduados 2B, 4B e 7B. Este desenho a lápis é uma reprodução de uma pintura em acrílico, do mesmo autor. O sombreado e tracejado foram feitos de modo que representassem o mais fielmente possível as pinceladas do trabalho original, em tela. Esse também é um exemplo de como se pode variar através das possibilidades do lápis. Assim como nos desenhos anteriores, podemos observar os efeitos de composição, luz e sombra. Neste também entra o fator estilização, além dos outros, anteriormente citados.



Procure sempre começar pelo modo mais simples. Escolha motivos mais simples, objetos e formas menos elaborados, texturas mais evidentes. Faça uma composição simples procurando utilizar bem o espaço. Os esboços devem ser diretos e o acabamento, gradual e bem planejado. Mas não pense que a simplicidade é algo para facilitar o iniciante. Através dela, podemos conseguir excelentes resultados e muitos grandes artistas já o provaram em várias épocas. Observe abaixo, como essa imagem com poucos elementos é rica em contrastes de tons, texturas, luz e sombra, sendo também romântica e sugestiva. Esteja atento e aprenda a perceber a beleza em qualquer lugar. Utilize materiais adequados e esteja sempre experimentando novas abordagens com os materiais que já conhece e também com outros novos.



Na imagem acima foram utilizados lápis graduados B, 2B, 4B, 6B e 8B. Depois de um esboço bem definido, o sombreado foi feito com traços paralelos, acompanhando as formas dos objetos reforçados, gradualmente, até se conseguir os tons desejados.

# O Material e suas Possibilidades

Para compreendermos as possibilidades de uso do material de desenho, devemos observar as possibilidades de aplicação do mesmo. É importante saber que os vários tipos de aplicação têm diferentes efeitos. É importante saber representar no desenho a textura, a matéria, o modo que ela é utilizada, assim como sua forma e se ela é utilizada para aplicar o material de desenho.

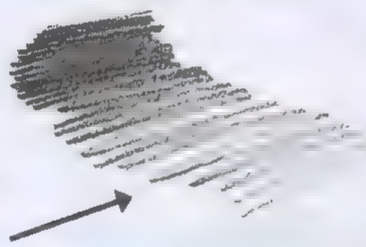
Efeito com  
borracha macia e  
para arte



Tracejado curvo e irregular  
indicado para efeito de fibra  
etc. no desenho



Sombreado com  
variação de tons  
através da pressão  
mão sobre o papel, em  
movimentos de vaivém



Barras de  
grafite utilizada  
levemente  
incinada



Sombreado  
tracejado em  
única direção.



# Um Efeito Interessante!

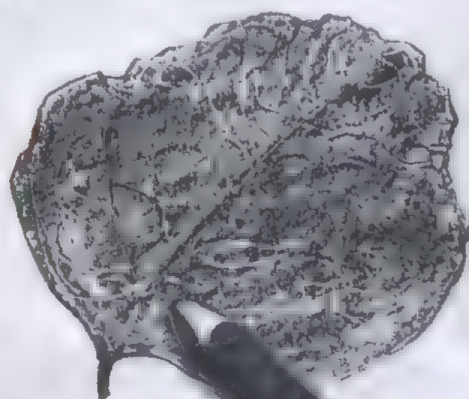
Neste desenho, a folha foi traçada com o cabo de um pincel fino, marcando assim o papel. Depois foi utilizada uma barra de grafite para o sombreado. Os pontos onde o papel foi marcado com o cabo do pincel ficaram claros, representando os veios da folha.



## A BELEZA DE UM DESENHO BEM CLARO

Todo desenho foi feito com um lápis graduado HB. Sombreamento gradativamente obtém-se várias tonalidades com esse tipo de lápis. Depois, pode-se utilizar, para reforçar alguns tons, um lápis mais macio como o 3B.

Agora, podemos observar o efeito do forte sombreado com a barra de grafite sobre o papel marcado com a ponta do pincel.



Depois de fazer o desenho, pode-se





# Mesclando Texturas e Esfumados

Utilizando uma lixa, fazemos uma ponta achatada no lápis para conseguirmos um traço forte e expressivo.



Depois do contorno, o sombreado é feito com uma barra de grafite 6B, aproveitando os efeitos da textura do papel...



Finalizando com um esfumado feito com o dedo e mais alguns toques com o lápis 6B utilizado para o desenho inicial.

# Dicas finais

**1-** Lembre-se: se fizer um bom arranjo dos elementos conseguindo uma boa composição, seu desenho de natureza morta está a meio caminho do sucesso.

**2-** Procure unidade. Trate os objetos que vai desenhar como fazendo parte de um todo, não como elementos separados.

**3-** Quando desenhar flores, comece com algo mais simples. Poucas flores num vaso é o ideal.

**4-** Explore contrastes entre os elementos que vão compor seu desenho: claro e escuro; arredondado e retilíneo; macio e duro; áspero e liso etc.

**5-** Não imite suas naturezas mortas ao convencional. Explore, arrisque, afine, os motivos são vários nesse gênero de arte, não só arranjos florais e alimentos. Entre os objetos de uso pessoal existe uma variedade imensa de opções.

**6-** Ouse quebrar algumas regras. Deixe seus impulsos criativos atuarem e se surpreenderá com os resultados.

**7-** Antes de realizar a obra, defina o que vai querer transmitir e em seguida, coloque todo o seu arsenal de técnicas e materiais a serviço da sua criatividade.

**8-** Neste número, utilizei materiais da marca KOH-NOOR HARDTMUTH. Dos esboços, estuques ao acabamento, utilizei lápis graduados 1500 e graduados Toison D'Or 900; Lápis Jumbo 1820; Barra de grafite integral 6B - 8971 e grafite integral PROGRESSO 891 - 2B; 4B; 8B e 9B. Para apagar, borracha maleável Koh-I-Noor.



Volume

2 de 6

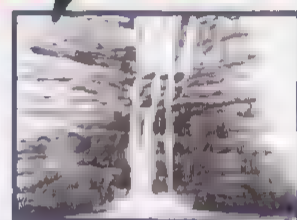
MOZART COUTO

PROFISSIONALIZANTE

CURSO COMPLETO DE

# DESENHO

Paisagens



{ PERSPECTIVA  
BÁSICA



{ DESENHANDO  
ÁRVORES



{ ÁGUAS



{ CRIANDO IMAGENS  
DE FLORES



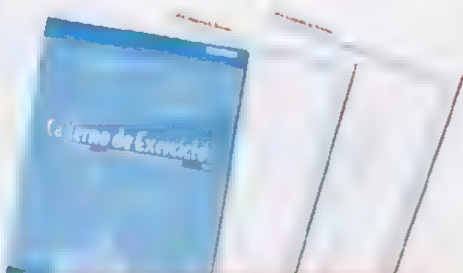
escala



NÚMERO

02

R\$ 4,90



EXCLUSIVO  
Caderno de Exercícios







www.escala.com.br

PRESIDENTE: Haroldo de Lourenzi  
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta  
DIRETORA FINANCEIRA: Zenaida A. C. Crepaldi  
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira  
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA:  
Paulo Afonso de Oliveira



Editora Escala  
Av. Prof. Ida Kolb, 551 - Casa Verde  
CEP 02518-000 - São Paulo/SP  
Tel: (11) 3855-2100  
Fax: (11) 3855-2131  
Caixa Postal: 16.381 - CEP 02599-970 - São Paulo/SP

GERENTE EDITORIAL: Sandro Aloisio

SUPERVISÃO EDITORIAL: Maria Nazaré Baracho  
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO EDITORIAL: Adriana  
Ferreira da Silva e Fernanda Ferreira Alves

PUBLICIDADE  
(publicidade@escala.com.br)  
Paulo Afonso de Oliveira, Lutz Umberto Bertotti, Márcio  
Cremonezzi, Ritha Correa, Roberto Rosano e Wilson Guzzini

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE  
BAHIA: Carlos Augusto Chetto,  
canalccc@terra.com.br (71) 358-7010  
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,  
rogeriocucchi@terra.com.br - (51) 3288-0374  
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br  
(41) 3023-8238

COMUNICAÇÃO  
Marco Barone

VENDAS DIRETAS  
Gerente: Anne Vilar

ATENDIMENTO AO LEITOR  
GERENTE: Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR  
BRASIL: (11) 3855-1000  
(atendimento@escala.com.br)  
NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS  
(numerosavulsos@escala.com.br)

Numero 02: SBN 85-7558-862-8 - Distribuição com  
exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia  
Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907  
(21) 3878-7786. Números anteriores podem  
ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central  
de atendimento ao leitor: (11) 3855-1000 ou pelo site  
www.escala.com.br ao preço do número anterior acrescido  
dos custos de postagem.

Diak Banca: Sr. jornaleiro a Distribuidora Fernando  
Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da  
Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

**ANER**

## PROJETO E REALIZAÇÃO



Diretores: Carlos Mann, Franco de Rosa  
Chefe de Redação: René Ferri  
Assistente de Redação: Mônica Ferreira  
Editor: Franco de Rosa  
Redação: Franco de Rosa e Mozart Couto  
Desenhos: Mozart Couto  
Projeto Gráfico: Usina de Artes  
Diagramação: Ed Peixoto  
Digitalização de Imagens: Evandro Toquette  
(Supervisão): Marcia Omori, Marcio Aoki, Adriana  
Cheganças

VISITE NOSSO SITE  
www.operagraphica.com.br

# APRESENTAÇÃO

**M**ozart Couto é um artista gráfico tão importante que dispensa apresentações — na arte seqüencial (quadrinhos), por exemplo, seu nome adquiriu um status comparável ao dos grandes mestres internacionais. Publicar um Curso Completo de Desenho e ter um artista do nível de Mozart Couto como professor é um grande privilégio, que temos a satisfação de dividir com vocês, leitores. No primeiro volume deste curso o tema foi Natureza Morta, quanto ao próximo, Mozart ensinará como desenhar Casarios e Retratos — ao todo, o Curso Completo de Desenho de Mozart Couto é formado de seis volumes; uma vez completo, nossos leitores possuirão uma obra didática de alto nível, fundamental para quem deseja realmente dominar a arte de desenhar.

Agora, desfrutem deste volume 2, aprendam como desenhar Paisagens e completem o Caderno de Exercícios nas páginas centrais.

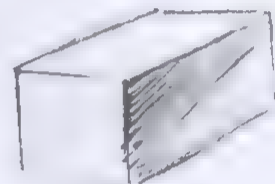
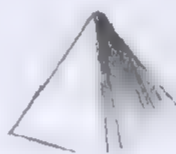
Até o próximo número, pratiquem muito e aprimorem os ensinamentos adquiridos.

*Os Editores*

## ÍNDICE

Perspectiva básica .....	pág. 4
Composição no desenho de paisagem .....	pág. 6
Desenhando árvores .....	pág. 9
Construindo imagens de flores .....	pág. 16
Águas .....	pág. 17
CADERNO DE EXERCÍCIOS .....	pág. 19
Sombreado .....	pág. 46
Memorizando .....	pág. 50

se resume no domínio do desenho de três formas: o cilindro, o cubo e a esfera. Além destes, a pirâmide e o cone também podem nos ajudar muito. Com bons conhecimentos dessas formas, estamos aptos a desenhar qualquer coisa. Utilizando essas formas citadas como base, podemos também modificá-las para conseguirmos maior precisão nesses esboços. Por exemplo: um círculo pode ser transformado numa oval achatada com a qual podemos esboçar uma xícara, ou um prato; e um cubo, num paralelepípedo, de onde se obtém a estrutura do desenho de uma casa etc. É importante observar as formas das coisas que vemos e tentar descobrir como esquematizá-las através das formas geométricas citadas e depois começar a desenhá-las. Os detalhes sempre vêm por último, depois da forma e do volume.



=



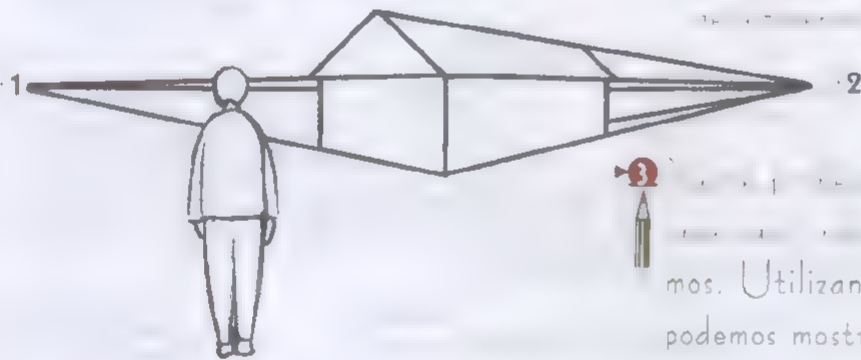
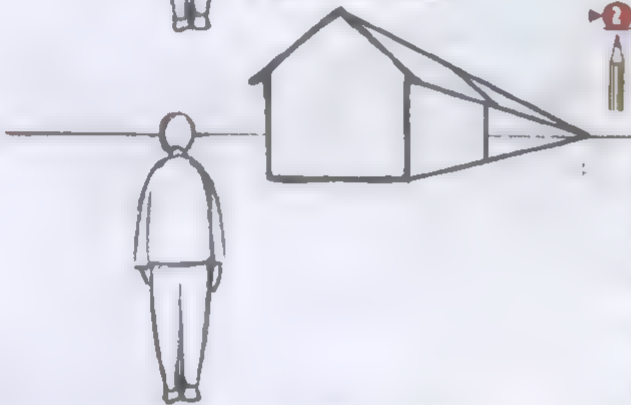
=



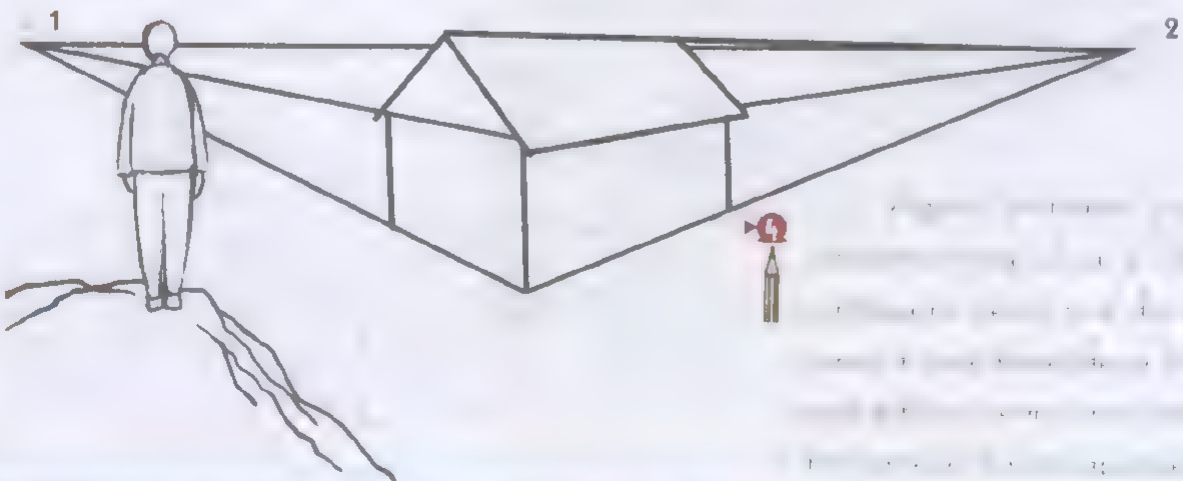
Oval achatada —  
base para o desenho  
de um prato



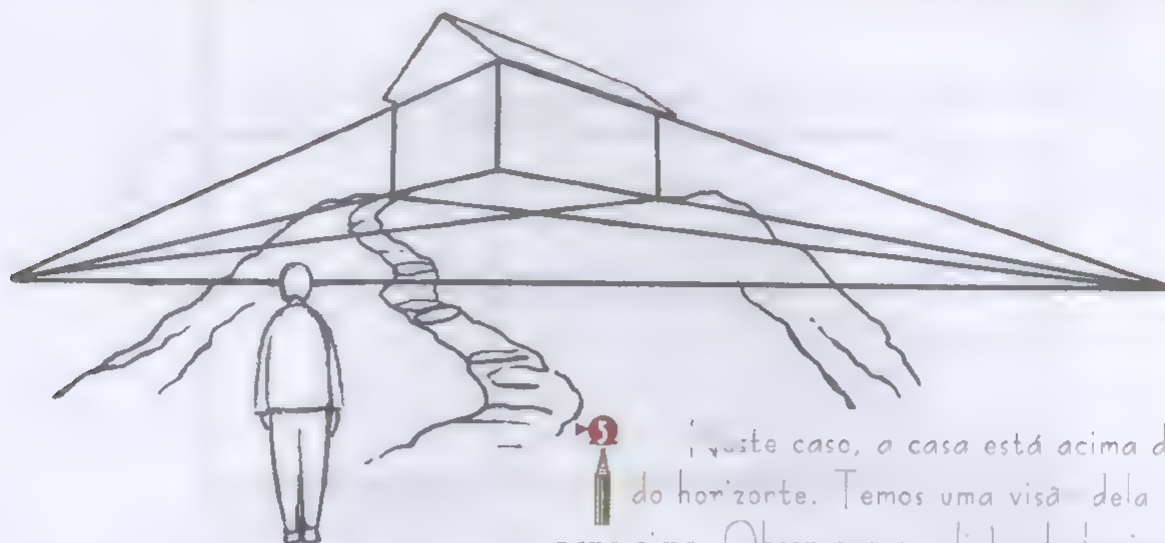
# Perspectiva básica



3. Agora vamos desenhar a figura  
mostrando o nível em que  
estamos. Utilizando aqui dois pontos  
podemos mostrar duas faces da





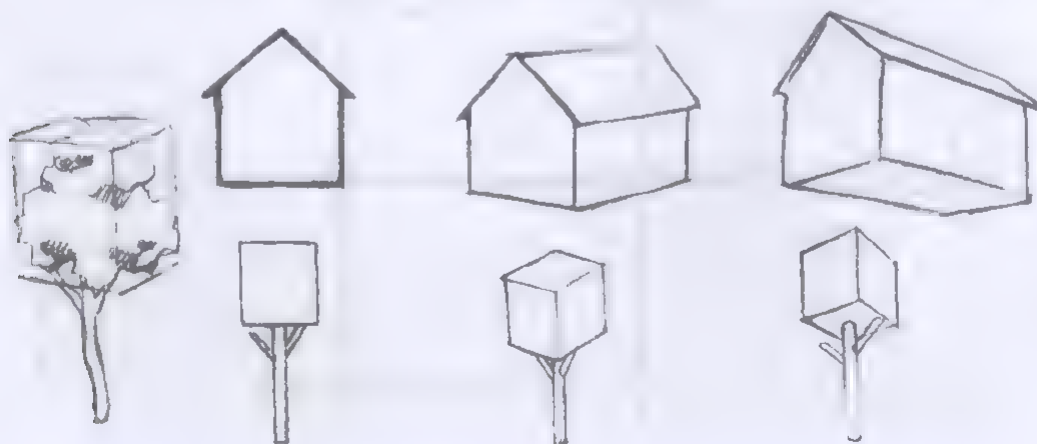


Neste caso, a casa está acima da linha do horizonte. Temos uma visão dela de baixo para cima. Observe que a linha do horizonte sempre coincide com o nível dos olhos do observador. Para que

possa representar objetos que estejam acima ou abaixo da linha do horizonte, basta deslocar a linha do horizonte para cima ou para baixo, mantendo-a sempre no nível dos olhos do observador.



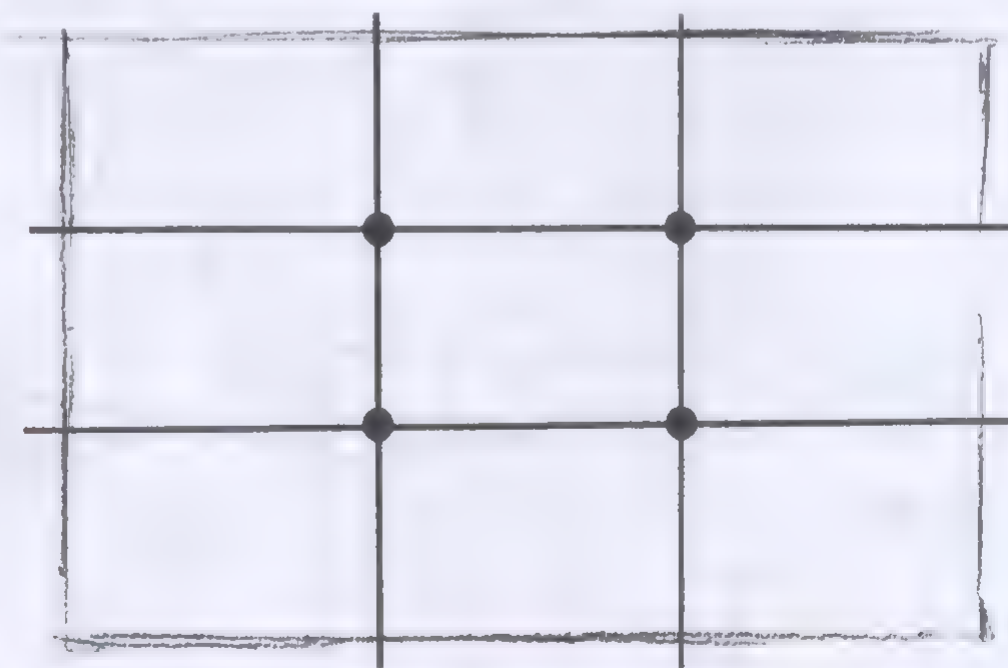
Existem outras maneiras de utilizar as muitas regras de perspectiva. Espero que você adicione obras especializadas no assunto, estude e pratique bastante. Faça esboços simplificados dos temas que escolher desenhar e tente utilizar o que aprendeu até agora. A partir deste ponto, passaremos a abordar o desenho da paisagem e dos elementos naturais.



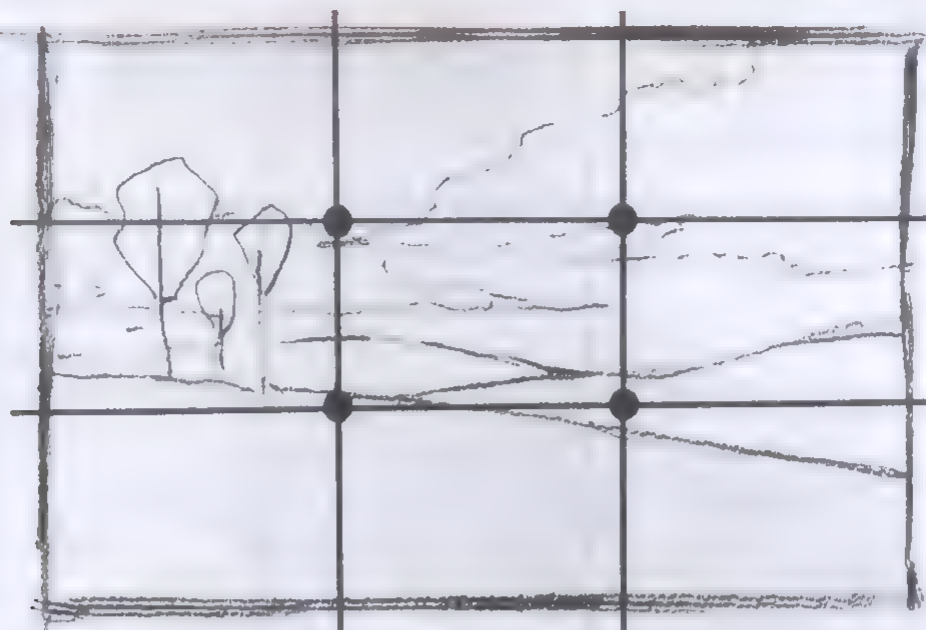
# Composição no desenho de paisagem



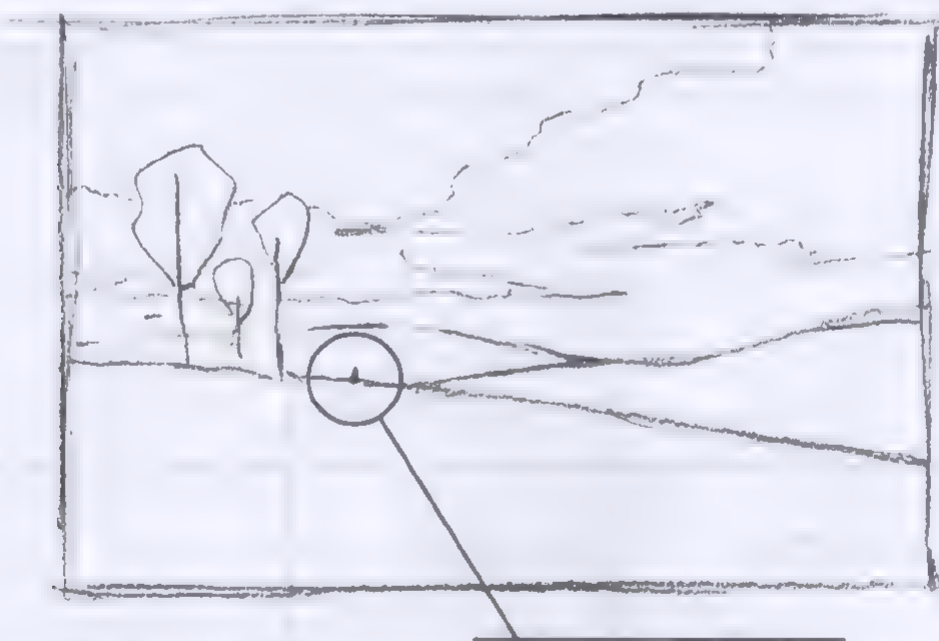
1 Eu começo desenhando um retângulo que será meu "plano pictórico", ou seja, o "cane" onde fazer o desenho. Neste caso, a paisagem será desenhada de imaginação. Logo a seguir, utilizarei a chamada "regra dos terços" para conseguir uma composição harmoniosa no desenho.



2 Em seguida, vou dividir o retângulo em nove partes iguais, e procurarei colocar nos pontos de intersecção os elementos mais importantes da paisagem.

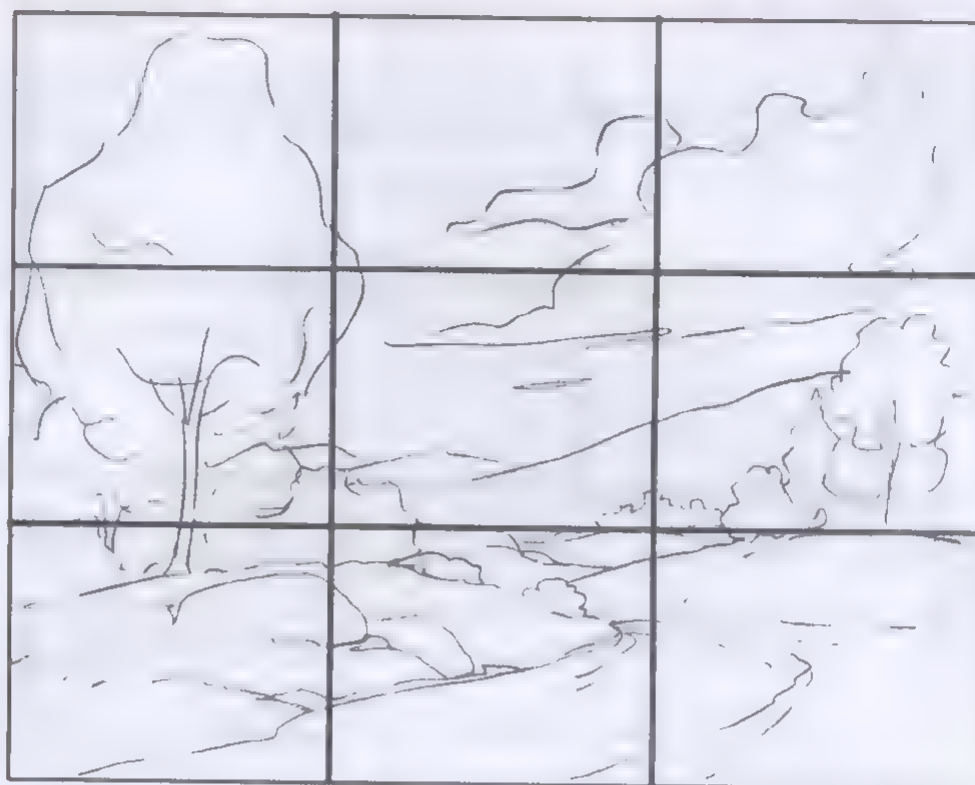



3 Com traços bem lineares, o esboço. Tudo bem linear, sem nenhum sombreamento, a princípio. Posso traçar pontos de cima para baixo e da esquerda para a direita. Seria interessante colocar alguma coisa importante nos pontos "2" e "3". No ponto "2", penso que ficaria bem a luz do sol, de fim de tarde, sendo encoberto pela nuvem da direita e, abaixo, no ponto "3", a silhueta de uma pessoa olhando o cenário.

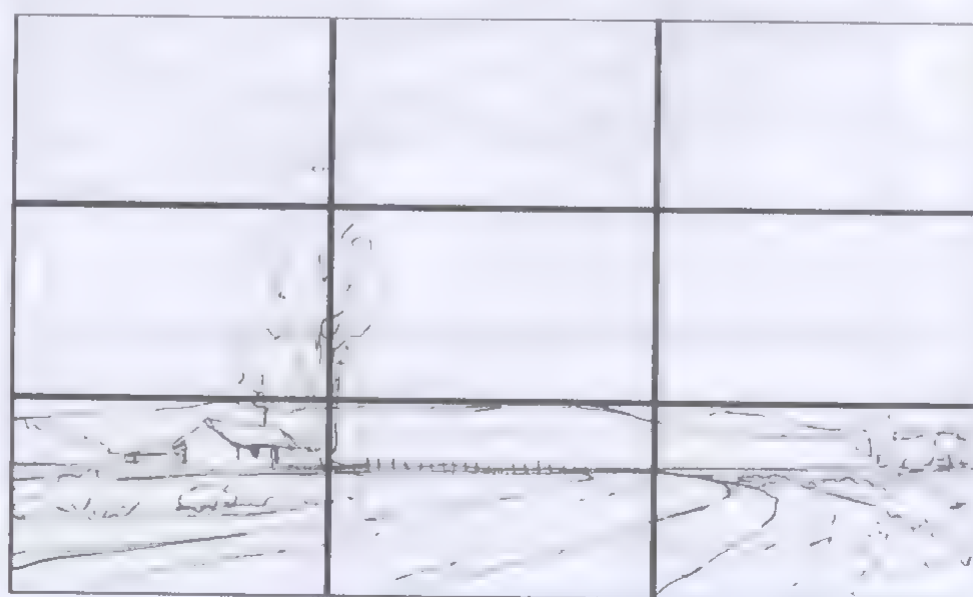


4 Mesmo sendo bem pequeno, o desenho da pessoa que olha para as montanhas chama a atenção de quem olha isso porque está colocado num ponto estratégico que faz realçar naturalmente qualquer imagem desenhada a





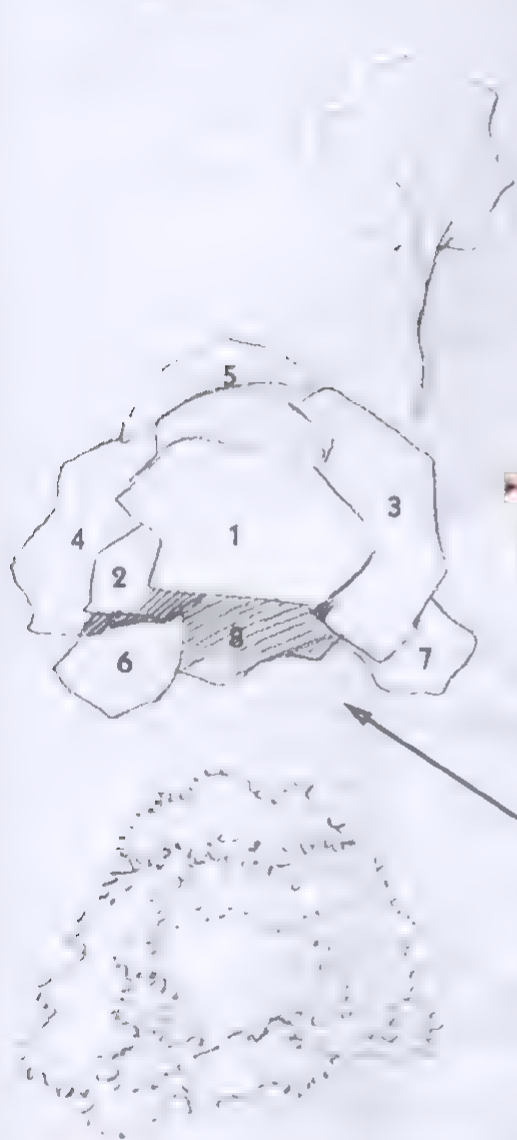

 Uma outra forma de conseguir uma boa composição é dividir a imagem em partes iguais, como na imagem abaixo, ou as figuras (árvores, montanhas, estradas etc.) como na imagem acima. Isso seria o mesmo que dizer se o céu ocuparia dois terços da imagem, ou se as figuras ocupariam



# Desenhando árvores

**1** Começando com o desenho de árvores, o ideal é fazer um esboço bem rápido e simplificado, pensando na forma do tronco e no tipo de copa, além das outras características da árvore tais como tipo de folhagens etc.

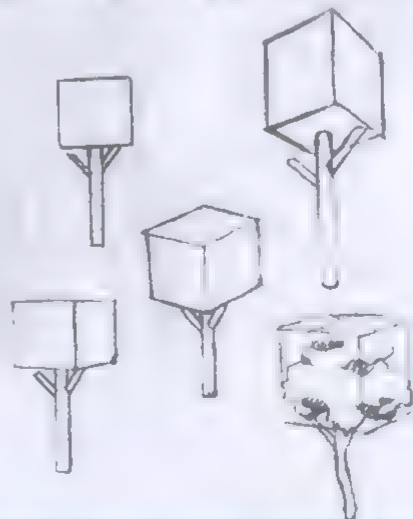
Observar do natural é um dos melhores meios de aprendizado.



**2** Pensando agora na copa dessa árvore, lembre-se de que as folhagens encobrem alguns galhos, aproximam-se em certos pontos ao observador e distanciam-se em outros. Além disso, encobrem circularmente o tronco e os galhos. É importante notar que isso não conseguirá dar a idéia de tridimensionalidade ao desenho da copa. No desenho ao lado, procurei fazer uma numeração relacionando esses números às posições das folhagens no que diz respeito à proximidade e ao afastamento do observador.

1 - folhagem mais próxima do observador; 2 - folhagem mais distante

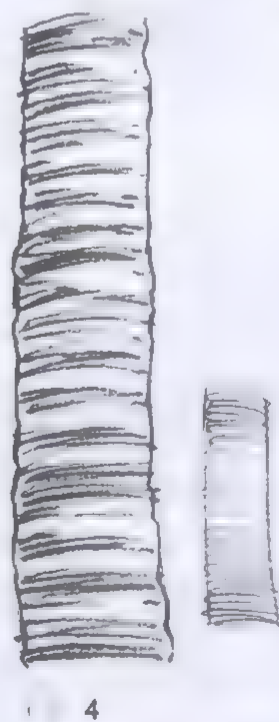
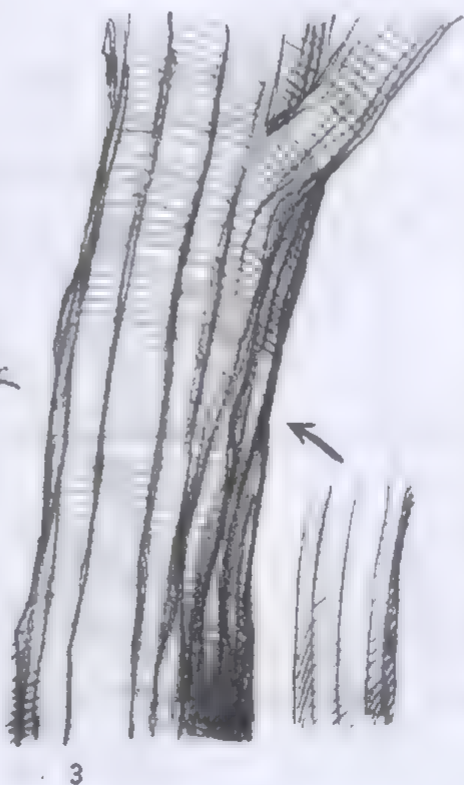
**3** Aqui, temos um exemplo de como utilizar formas geométricas simples nos esboços de desenhos de árvores e também da utilização dessas formas em diversos tipos de árvores. Tente fazer algumas e você será capaz de fazê-las sem precisar muito utilizar esses esquemas.



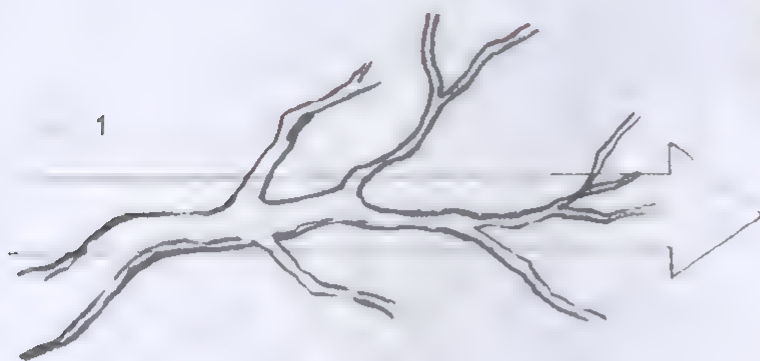
Os troncos das árvores variam muito, por isso é bom estudar com calma o tipo de árvore que está desenhando. Normalmente, troncos arredondados devem ser esboçados a partir de ovais — como na fig. 1, 2 e 3 — tanto n troncos, como nos galhos.

Outros tipos de troncos são circulares, com a superfície mais achatada, e grandes rachaduras. Esses podem ser esquematizado como na fig. 3.

Na figura 4, temos um exemplo de um tronco bem arredondado (um coqueiro), com a utilização de ovais, que serão a base do esboço, sombreado e dos detalhes da textura.

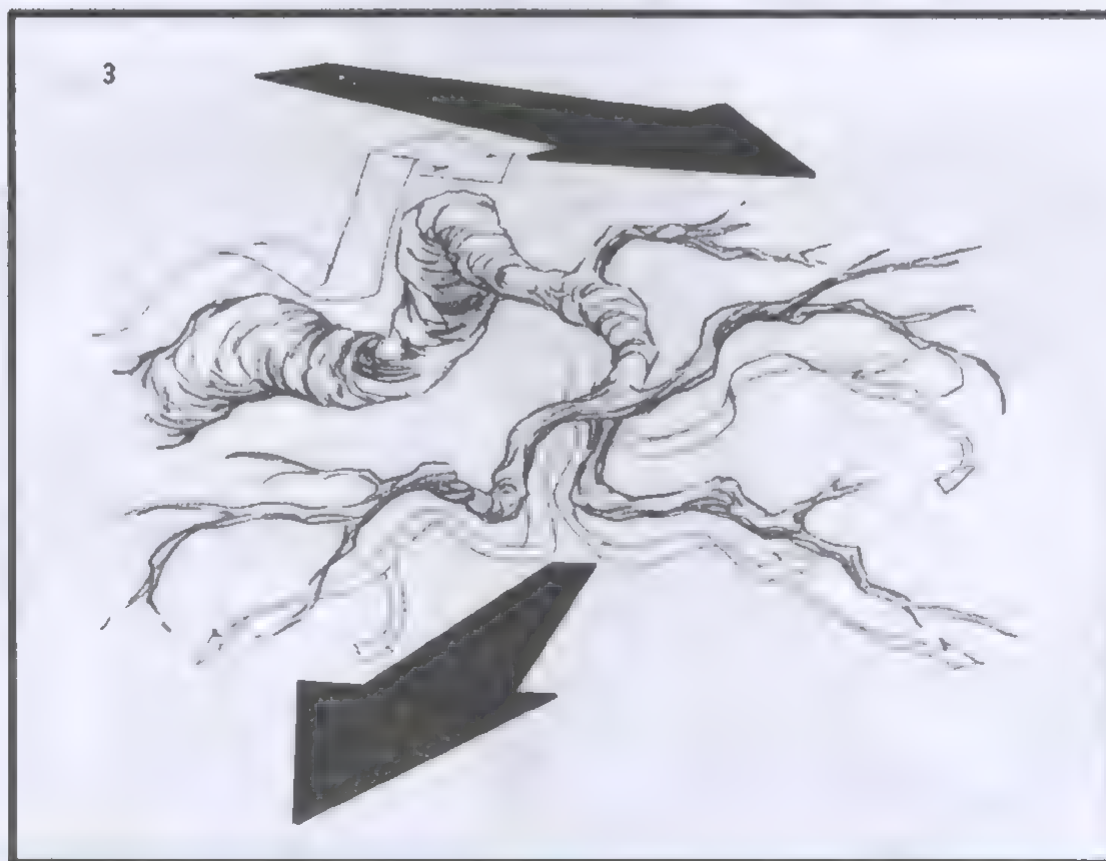
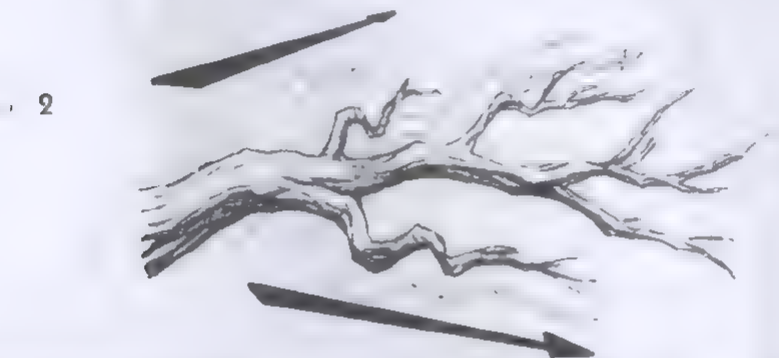






...e com o mesmo traço de uma única vez, sem hesitar, para dar a sensação de movimento e de vida à obra. É importante lembrar que o traço deve ser feito com a ponta da pena, não com o corpo, para evitar a perda de controle e a falta de definição.

Procure fazer o mesmo com seus desenhos e conseguirá um aspecto bem mais natural no seu trabalho.







**1** Nesta página podemos ver, através desses exemplos como se constrói gradualmente o desenho de uma árvore. Primeiro, traçamos sua forma básica, dando atenção às suas proporções; em seguida, decidimos o que deverá ser finalizado e retiramos detalhes desnecessários; por fim fazemos o acabamento — lápis, ou outro material, definindo todas as características da árvore.









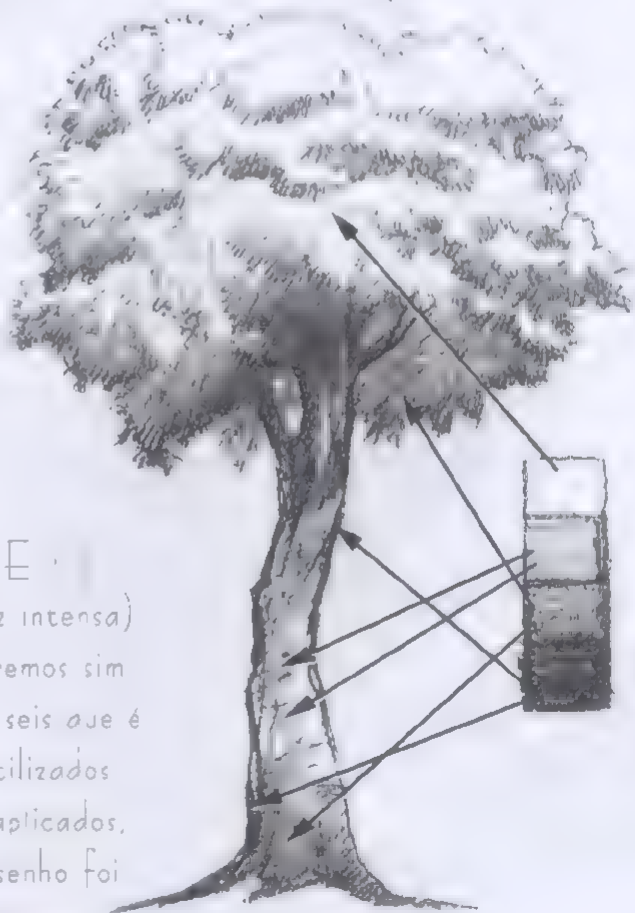
8 Você estude e corraça as diferentes formas reativos para desenha as corretamente. Nesta página, aprese alguns exemplos do quanto podem se diferenciar e de como é preciso aten-se às pequenas diferenças entre elas.



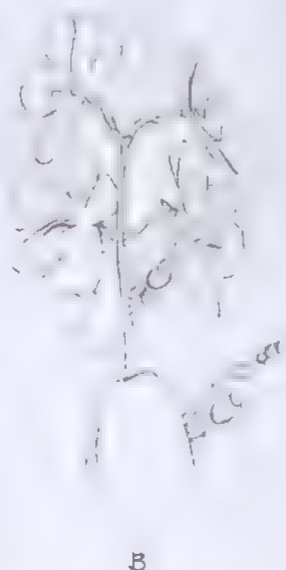
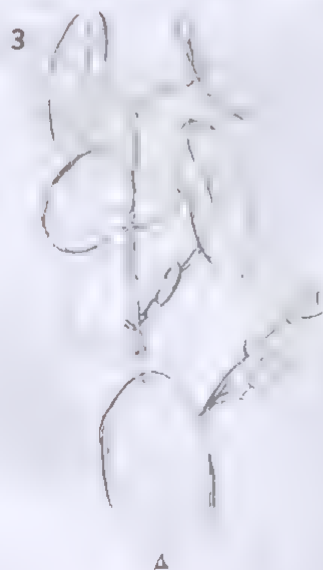
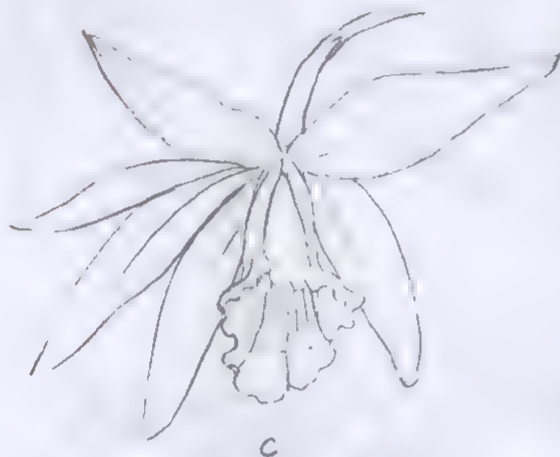
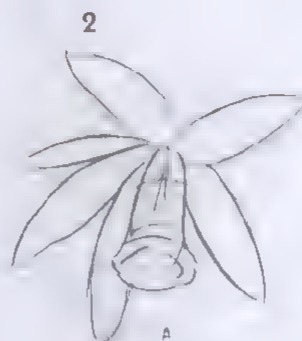
9 para ser usada no sombreamento muito importante. auando se trabalha com massas de sombras e tons intermediários, a utilização de uma escala tonal. Com ela, poderos representar os diversos tons de cinza resultantes de um desenho em preto e branco que não



10 Tom é uma medida de claro e escuro. E preto (sombra intensa) e o branco (luz intensa) existe uma infinidade de tons, mas devemos simplificarlos, e trabalhar com quatro ou seis que é ideal. No exemplo ao lado, foram utilizados apenas quatro. Observe onde foram aplicados, seguindo a indicação. O desenho foi realizado com um lápis



# Construindo imagens de flores





# Águas



**1** Fúidez, transparência, reflexos ... sim, sem dúvida é difícil representar graficamente a água. Mas nada que a observação atenta e a técnica não resolvam. No desenho acima, o branco do papel é utilizado para representar as águas e somente as pedras foram detalhadas em certos pontos e sugeridas em outros. Todo o desenho foi trabalhado em diagonal, criando, assim, a ideia de movimento.

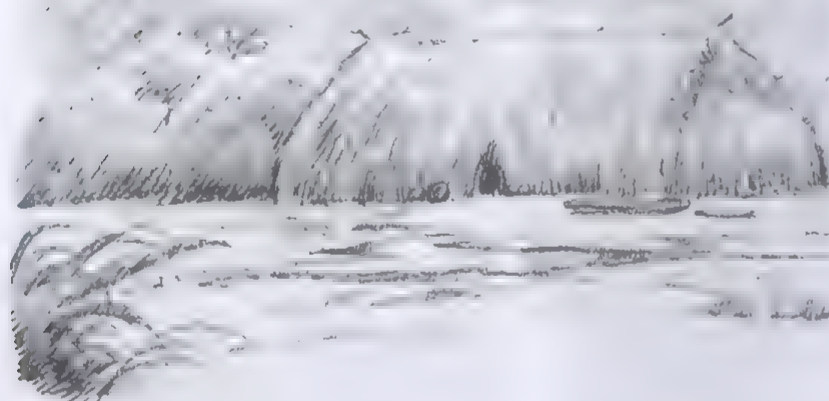
2

mar através de  
bras feitos com tracejado e massas  
de sombra. Note que não há nenhum  
contorno para definir as águas...

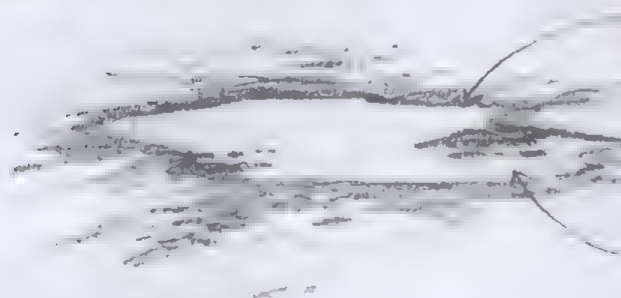


Na imagem à esquerda  
podemos observar que  
tracos

apresentam a  
mesma direção de  
das nuvens e da montanha atrás  
da oca, criando, assim, um

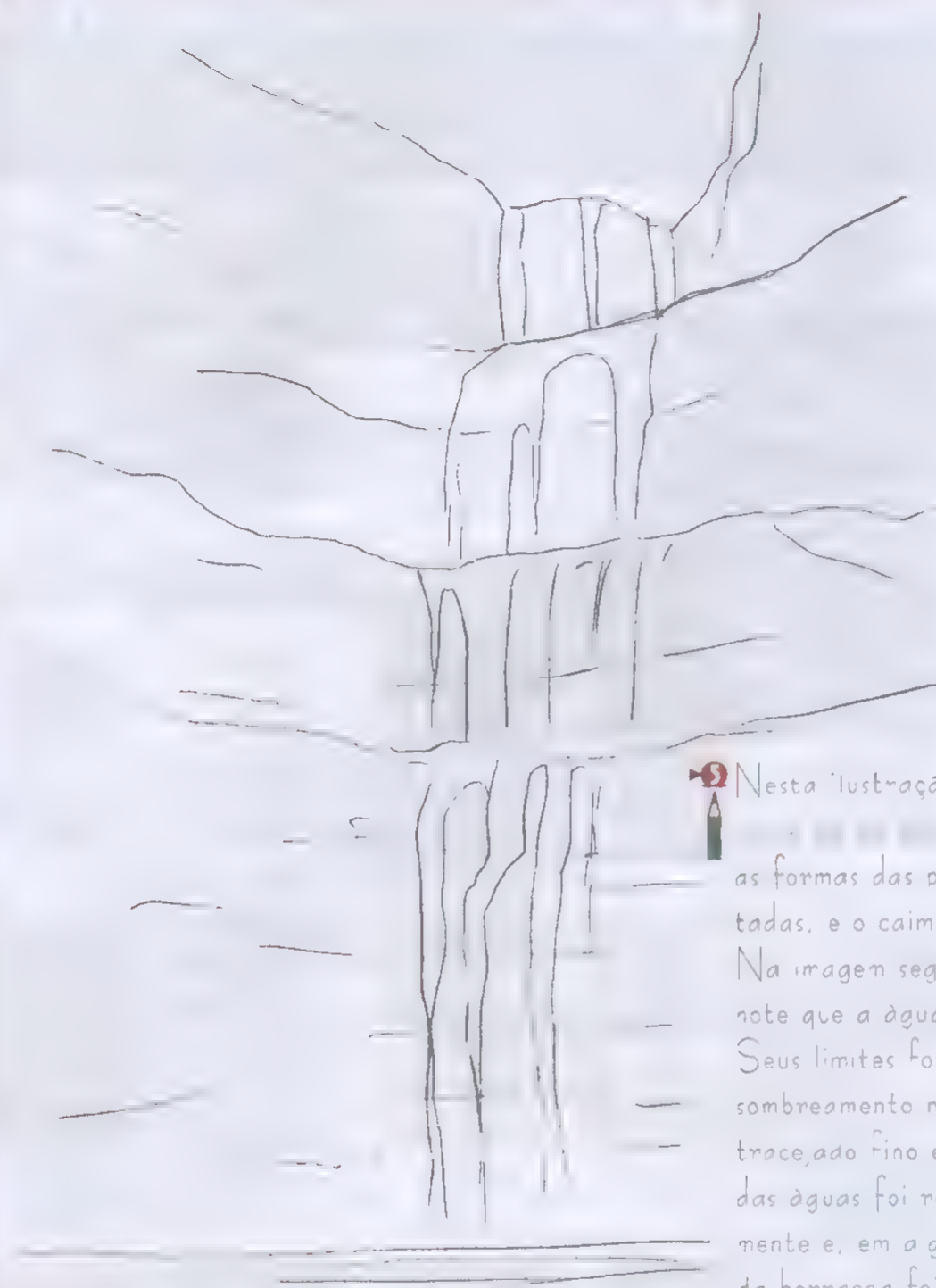



que a água que ca  
a visibilidade nos pl  
distantes da paisagem.



4 Já neste desenho de uma poça

sombreado com traços verticais que  
representam o brilho e os reflexos da  
luz na água



 Nesta ilustração, como sempre, par  
 o simplificado onde  
 as formas das pedras foram delin-  
 tadas, e o caimento da água definido.  
 Na imagem seguinte, na finalização,  
 note que a água não foi contornada.  
 Seus limites foram definidos pelo  
 sombreamento nas pedras. Com um  
 traçado fino e suave, o caimento  
 das águas foi representado grafica-  
 mente e, em alguns pontos, com uso  
 do borracha foi conseguido o efeito  
 de suavidade desejado. Observe tam-  
 bém a aplicação da variedade de tons  
 de cinza que tornam o desenho harmo-  
 nioso e agradável de ser visto.

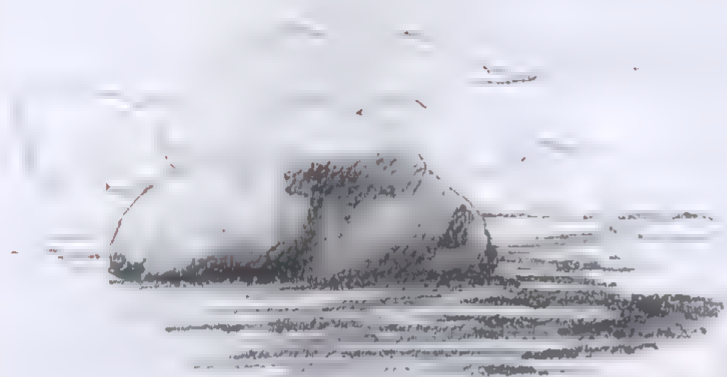




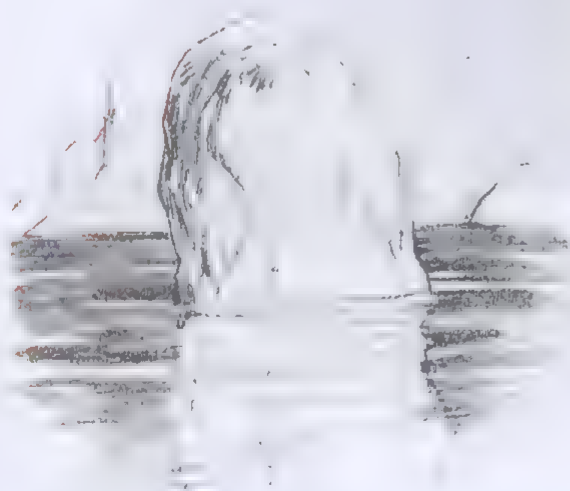




...ar, m muito  
...uz ambiente e da movimenta  
...sa água. Ao lado, um exemplo de iluminação  
por trás da pedra e pouca ondulação da água



Nesta imagem, a luz incide direta-  
mente sobre as pedras e os reflexos  
na água ficam mais nítidos. Abaixo  
mais dois exemplos de iluminação e  
reflexos, sendo que em um  
estão calmas e os reflexos, inalte-  
rados. No outro, à direita, como as  
águas têm um certo movime-  
nto, o reflexo altera-se.



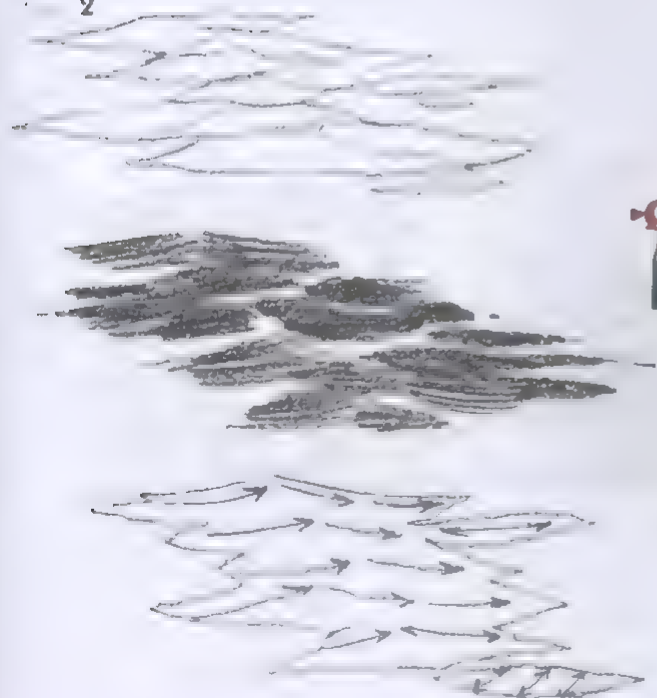
monet  
Lotto

1



Utilizar massas de sombras dá ótimo resultado no desenho das águas. Trabalhar somente com traços não seria que seja desenvolvida uma boa técnica para isso, pode não ser muito eficiente. No desenho ao lado, foi utilizado um lápis 2B. Os traços foram seguindo um movimento de vaivém no sentido horizontal acompanhando as ondulações das águas de um riocho. As áreas mais escuras são as que ficam encobertas por folhagens, e as menos escuras as que recebem um pouco mais a claridade do ambiente. As áreas de branco são as que recebem a luz mais diretamente. É muito importante representar todas as tonalidades para que o desenho tenha uma aparência mais real e harmoniosa.

2



O movimento das águas varia muito e tem um certo "ritmo" que é preciso aprender a reconhecer e reproduzir no desenho. Na figura 2-C, a utilização de setas e um "mapeamento" das ondulações ajudam nos esboços.



10 Utilizando um esboço bem simples é mostrado  
como a utilização da  
das águas po



11 As ondas do mar um pouco agitado são mais altas ao fundo e vêm diminuindo de  
intensidade até a praia. Na fig. 1 isso é representado esquematicamente numa  
visão lateral, e na fig. 2, numa visão mais frontal

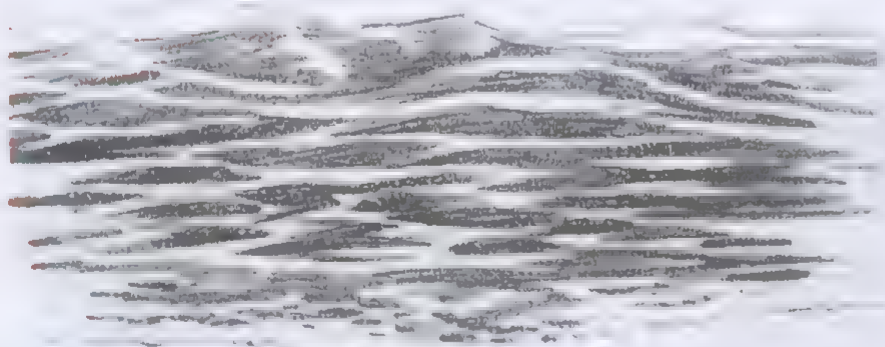


FIG 1

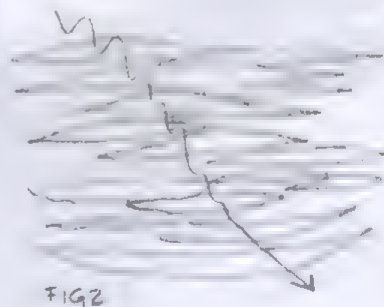



FIG 2

12 é que as formas das ondas não sejam repetitivas. Para se obter  
variações caoticamente as



PT

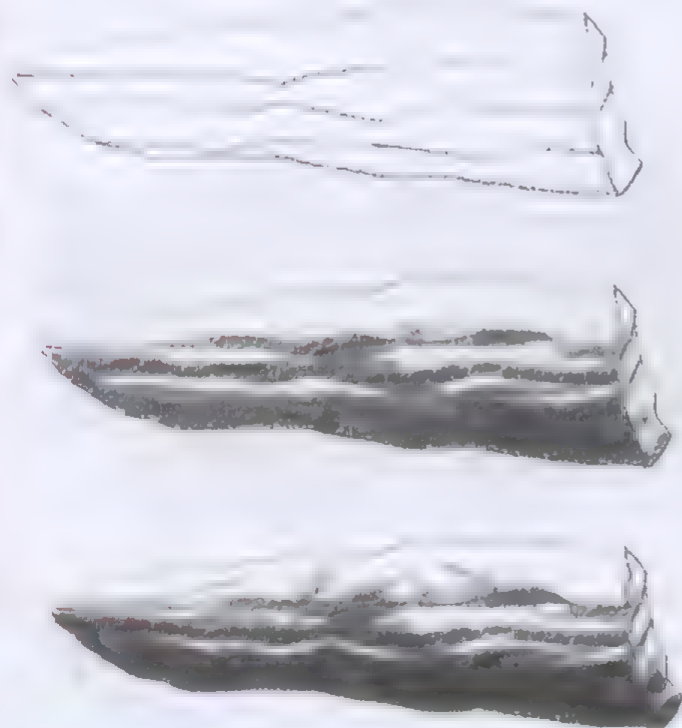
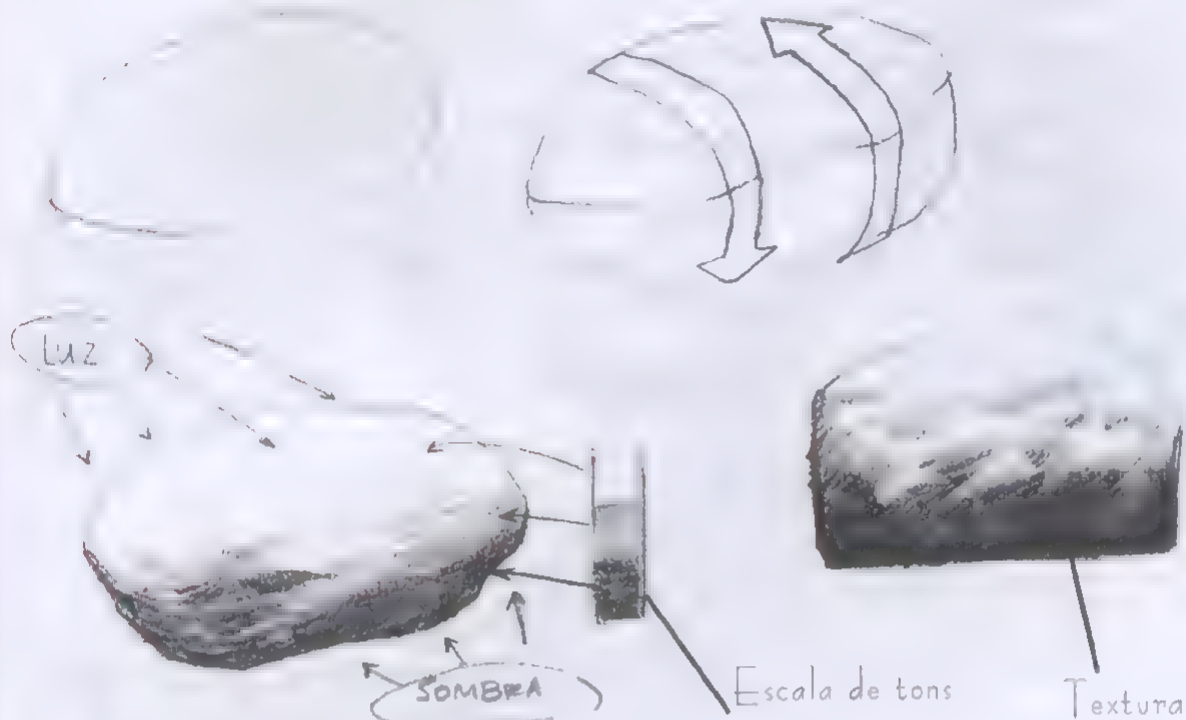
LH

 Nesta página, temos o desenho do mar com ondas que chegam até as pedras numa perspectiva levemente distorcida sugerindo amplitude do cenário. Lembre-se sempre de aplicar as várias técnicas que aprendeu e todos os elementos, tais como composição, perspectiva, escala de tons, luz e sombra, volumes, assim terá um bel



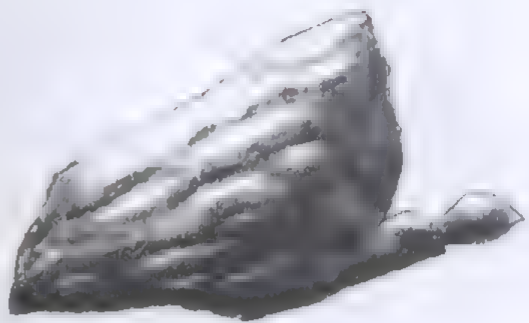
montarhas.

do formas geométricas simples para  
armos as formas e, em seguida, passamos ao sombrea  
mento que define os volumes e texturas



No desenho ao lado, acompanhamos três  
fases de definição do desenho de uma  
pedra, com iluminação do alto à esquer  
da. Depois da primeira fase (1), onde a  
forma foi definida, a luz é aplicada a  
partir de tons médios (2) e finalmente  
as sombras são aplicadas (3). A textu  
ra foi criada com um lápis de grafite  
grosso e grafite macio, tipo 2B, sobre  
papel de grão fino, colocado sobre uma  
superfície plana.





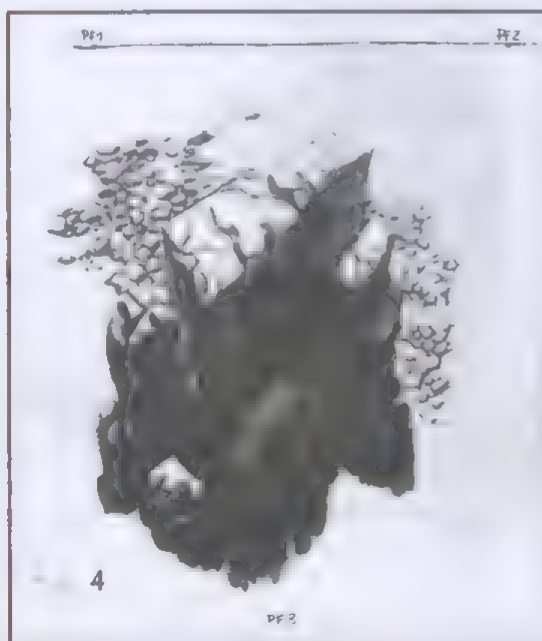
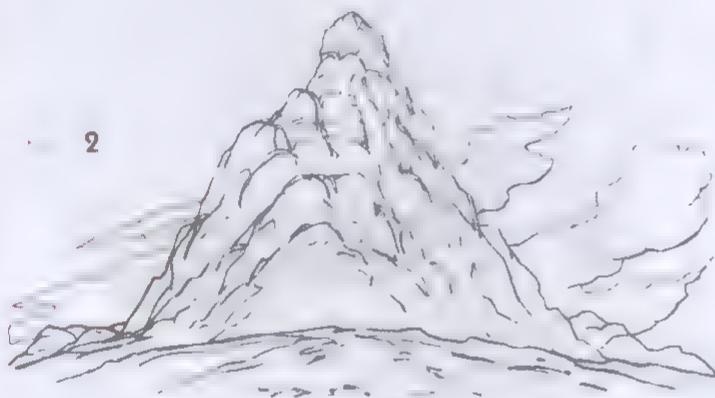
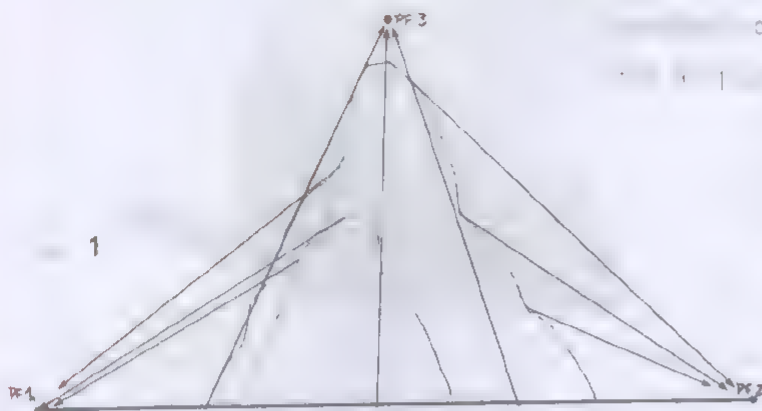
10 Nesta página, temos mais alguns exemplos de construção dos desenhos de pedras, desde os esboços básicos até a finalização com utilização de texturas diversas.



11 Para finalizar o desenho, utilizamos o lápis para dar uma textura áspera à superfície da pedra.

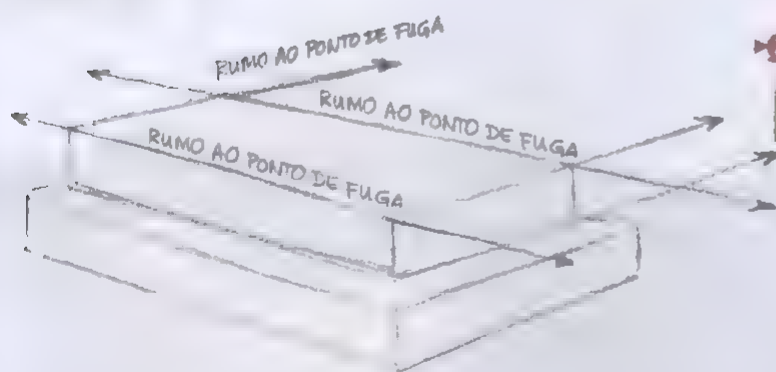
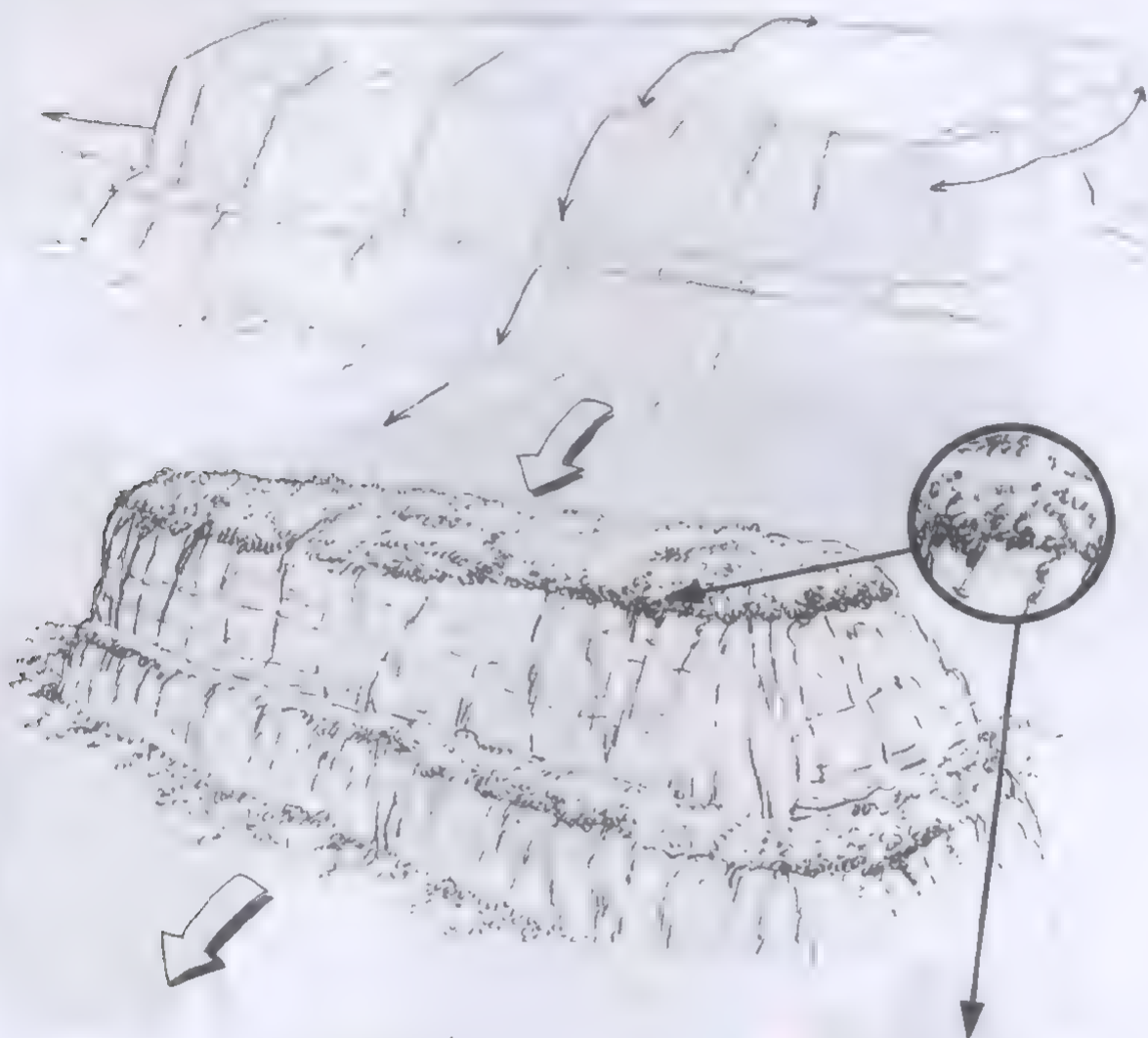


desenhar montanhas. utilize as perspectiva. Imagine as montanhas como grande os retangulares: a partir daí, determine sua om relação à linha do horizonte e crie por para construir cada bloco em separad do exemplo ao lado, foram utilizado três pontos de fuga numa montanha que e baixo para



19 Aqui na fig.3, temos outro exemplo de perspectiva com três pontos fuga, que nos permite ver três faces da montanha: a superior e duas laterais. A idéia de altura vertiginosa é conseguida e serve para quando se deseja uma imagem mais vigorosa e impactante que mostre grande áreas. Na fig.4 vemos a versão sombreada da imagem e a versão em tons de cinza.

- 20 Através do auxílio de setas, tentamos mostrar aqui como é importante definir as formas do que vamos desenhar, dentro da perspectiva para que o resultado seja o melhor possível, o mais real



- 21 Alguns detalhes... apenas sugeridos através de toques de sombras, fazendo automaticamente a idéia do todo que se quer representar

...eja como a vegetação aqu  
foi desenhada apenas através  
desses "toques" que sugerem a  
sombra das mesmas na rocha



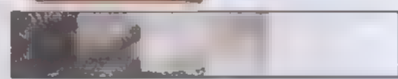
# Sombreado



3) O céu deve ser sombreado com suavidade e depois esfuma com o próprio deac ou com o esfuminho para efeitos



puro 6B de ponta grossa



4) Ajustar os detalhes  
acentando melhor o



9 Na medida do possível, explore materiais de desenho. Os lápis graduados oferecem muita possibilidade. Ao lado, vemos amostras de alguns diferentes graus de dureza dos lápis e abaixo um exemplo do modo de sua utilização juntamente com um lápis de grafite puro (F).

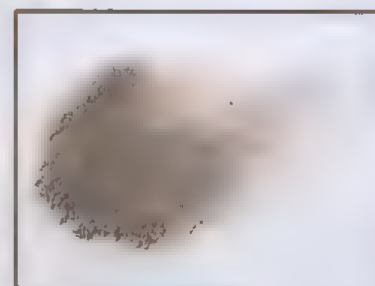


10 O desenho foi realizado intercalando-se lápis 2B no esboço geral; no traçado das folhagens, e de parte do tronco; um outro, 4B em traçados e áreas sombreadas e texturas no tronco da árvore e, finalmente, um lápis de grafite puro 6B — com a ponta afiada — para alguns tons mais fortes.

Abaixo, uma amostra dos tons obtidos com lápis grafite puro. Esse tipo de lápis apresenta excelentes resultados tanto para desenhos e traço, como para som-



Grafite puro Progresso 8911



11 Acima um sombreado com lápis grafite integral o resultado de um esfumado com o dedo



12 Esta imagem foi toda elaborado, do esboço ao acabamento final, com rascunhos 2B, 4B, 6B, 9B. Para sombreamentos de áreas foi utilizado um lápis de grafite integral e uma barra de grafite com 10 mm de diâmetro.



para uma imagem harmoniosa e rica

# Memorizando



Utilize sempre as formas geométricas básicas para elaborar seus esboços. Aprenda a reconhecer em todos os objetos, plantas e pessoas essas formas como base para um esboço. Acostume-se a identificar a linha imaginária do horizonte colocando um lápis diante dos olhos na posição horizontal sempre que estiver esboçando um motivo para desenhar. Não deixe que seus desenhos fiquem com aparência bidimensional. Estude bem a perspectiva e escoreço e aplique-os.

A composição é um ponto importantíssimo nos desenhos. Não descuide dela. A regra dos terços é um modo menos complicado de se conseguir dominar uma boa composição. No acabamento de seus desenhos, utilize sempre uma escala tonal como referência. Os tons da escala são como as cores numa paleta de pintura.

Estude bem as águas, seu movimento, sua transparência, fluidez e procure representar isso graficamente de modo convincente. Prefira trabalhar com massas de tons do que traços quando estiver desenhando água. Explore diversas fontes de texturas e aplique-as nos desenhos. Com a prática, você seguirá criando-as por você mesmo através de hachuras e sombreados.

Neste volume, utilizei lápis graduados Toison D'or 1900 e graduados 1500; Minas 6B, 5mm num porta minas (5340); lápis de grafite integral Progresso em várias graduações e uma barra de grafite integral 10mm; todos da marca Koh-I-Noor.

Volume

3

de 6

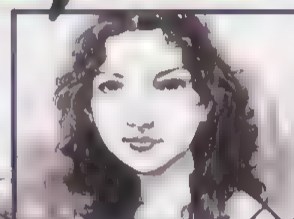
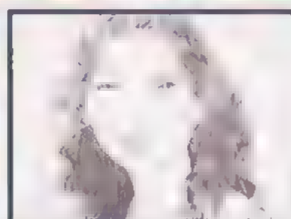
MOZART COUTO

PROFISSIONALIZANTE

CURSO COMPLETO DE

DESENHO

Casarios e  
Retratos



{ Estudos de  
PERSPECTIVA



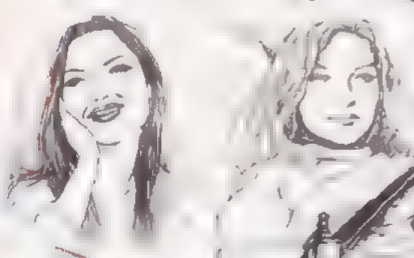
{ Desenho da  
CABEÇA HUMANA



{ ILUMINAÇÃO



{ Desenhando  
com CARVÃO



EXCLUSIVO  
Caderno de Exercícios



escala



NÚMERO  
03  
R\$ 4,90





www.escala.com.br

**PRESIDENTE:** Hercílio de Louranz  
**VICE-PRESIDENTE:** Mário Florêncio Cuesta  
**DIRETORA ADM. FINANCEIRA:** Zenade A. C. Crepaldi  
**DIRETOR EDITORIAL:** Ruy Pereira  
**ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA:**  
 Paulo Afonso de Oliveira



Editora Escala  
 Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde  
 CEP 02518-000 - São Paulo/SP  
 Tel. (11) 3855-2100  
 Fax (11) 3855-2131  
 Caixa Postal 18 381 - CEP 02599-970 - São Paulo/SP

#### EDITORIAL

**GERENTE:** Sandro Alorico

**REVISÃO:** Mena Nazaré Baracho e  
 Denise Silva Rocha Costa

**COORDENADORAS DE PRODUÇÃO:** Adriana Ferreira da  
 Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e  
 Cristiane Amaral dos Santos

**GERENTE DE MARKETING:** Ana Kestigian

**GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA:**

Otto Schmidt Junior

#### PUBLICIDADE

(publicidade@escala.com.br)

Paulo Afonso de Oliveira, Dorival Setz, Luiz Umberto Betsoli  
 Magno Barreto

Priscila Vanessa Rêha Corrêa e  
 Silvana Pereira da Silva (tráfego)

#### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**BAHIA:** Carlos Augusto Chetto

canalcr@terra.com.br - (71) 358-7010

**PORTO ALEGRE:** Rogério Cucchi  
 rogeriocucchi@terra.com.br - (51) 3268-0374

**CURITIBA:** Helenara Rocha

helenara@grpmidia.com.br - (41) 3023-8238

#### COMUNICAÇÃO

Marco Barone

#### VENDAS DIRETAS

Anne Vilar

#### ATENDIMENTO AO LEITOR

Alessandra Campos

#### CENTRAL DE ATENDIMENTO

BRASIL (11) 3855-1000

(atendimento@escala.com.br)

**NUMEROS AVULSOS E ESPECIAIS**

(numerosavulsos@escala.com.br)

Numero 03, ISSN 85-7558-887-0 - Distribuição com  
 exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia  
 Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7768  
 Numeros anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro  
 ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000  
 ou pelo site www.escala.com.br ao preço do numero  
 anterior, acrescido dos custos de postagem

**Disk Banca:** Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia  
 atenderá os pedidos dos numeros anteriores da Editora  
 Escala enquanto houver estoque

Filiada à

**ANER**  
 www.aner.org.br

#### PROJETO E REALIZAÇÃO



**Diretores:** Carlos Mann, Franco de Rosa  
**Editor:** Franco de Rosa  
**Redação:** Franco de Rosa e  
 Mozart Couto  
**Desenhos:** Mozart Couto  
**Projeto Gráfico:** Usina de Artes  
**Diagramação:** Ed Peixoto  
**Digitalização de Imagens:** Evandro  
 Toquette (Supervisão) Marcia Omori,  
 Marcio Aoki, Adriana Cheganças

VISITE NOSSO SITE  
 www.operagraphica.com.br

## APRESENTAÇÃO

Entre os grandes ilustradores e artistas de arte seqüencial (quadrinhos) brasileiros, poucos nomes despertam tanto respeito e admiração quanto **Mozart Couto**. Ele é conhecido internacionalmente como um dos maiores artistas contemporâneos de sua área.

É realmente honroso, para nós, publicar um **Curso Completo de Desenho** ministrado por um professor da qualidade de **Mozart Couto**, assim como, para os leitores, é um privilégio poder usufruir dos seus ensinamentos, temos toda a certeza.

Neste **Volume 3** (de uma série de 6) Mozart ensina como desenhar casarios e retratos, com estudos de perspectiva, aplicação de luz e o recurso do uso do carvão, um material essencial para o desenvolvimento das habilidades artísticas.

Tivemos neste Curso: **Volume 1 = Natureza Morta**, **Volume 2 = Paisagens**, e, no próximo número, o tema principal será a **Figura Humana**. Ao completar a coleção de 6 volumes, você, prezado leitor, será possuidor dos ensinamentos básicos e essenciais de um grande Mestre.

*Os Editores*

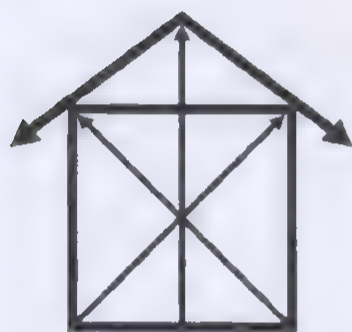
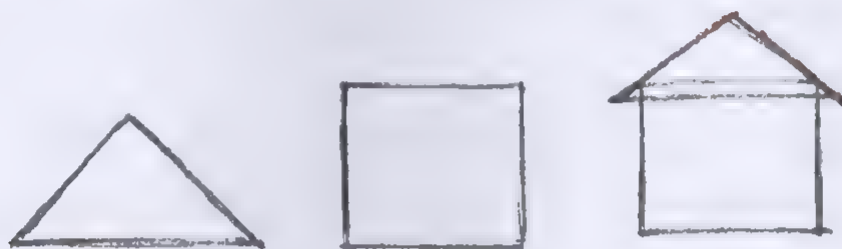
## ÍNDICE

Casarios .....	pág. 3
Casarios alinhados em perspectiva .....	pág. 6
Divisões das figuras .....	pág. 12
Telhados .....	pág. 13
CADERNO DE EXERCÍCIOS .....	pág. 19
Retratos - Desenhos da cabeça humana .....	pág. 35
Iluminação .....	pág. 41
Desenhando com carvão .....	pág. 46
Memorizando .....	pág. 50



# Casarios

- 1** Comece desenhando "a olho", de preferência um triângulo e um quadrado. Em seguida, encaixe o quadrado embaixo do triângulo. Note bem que o quadrado não foi desenhado abaixo da linha de base do triângulo, ele ultrapassou essa linha



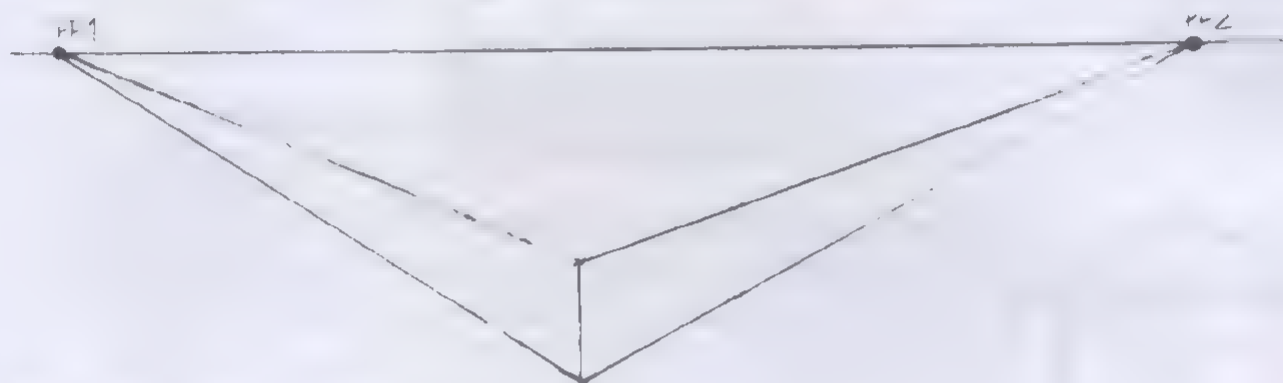
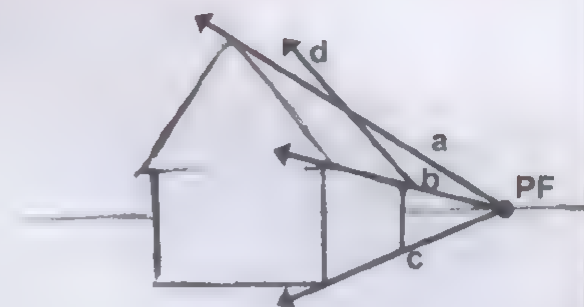
- 2** Para fazer corretamente esse desenho, tenho uma dica: desenhe o quadrado e depois trace as diagonais para encontrar o meio dele, que é onde as linhas se cruzam. Depois, trace uma linha vertical, passando pelo ponto onde as diagonais se cruzaram, saindo do quadrado, na parte de cima. Partindo do ponto onde essa linha terminou, trace duas linhas, uma à direita e outra à esquerda, até os limites da linha horizontal da parte superior desse quadrado. Pronto. Você pode utilizar esse método para desenhos de casas com telhado de duas águas, tanto de frente como em perspectiva

Guarde bem esse método de traçar diagonais para encontrar o meio das figuras. Você deverá utilizá-lo bastante!

- 3** A partir desse ponto, começaremos a pensar no desenho de uma casinha em perspectiva. Depois de desenhar uma casa utilizando o triângulo e o quadrado, trace uma linha passando atrás da casa. Ela será a linha do horizonte. Depois, faça nela um ponto – o ponto de fuga



4, a partir desse ponto, trace uma linha até o alto do telhado (a), outra linha até as linhas que formam o ângulo direito do triângulo (b), e mais uma linha até o ângulo da base do quadrado (c). Para finalizar, trace uma linha vertical que delimita o comprimento da casa e o do telhado (d), como está no desenho. Temos aqui o desenho em perspectiva, com o ponto de fuga, de uma casa.

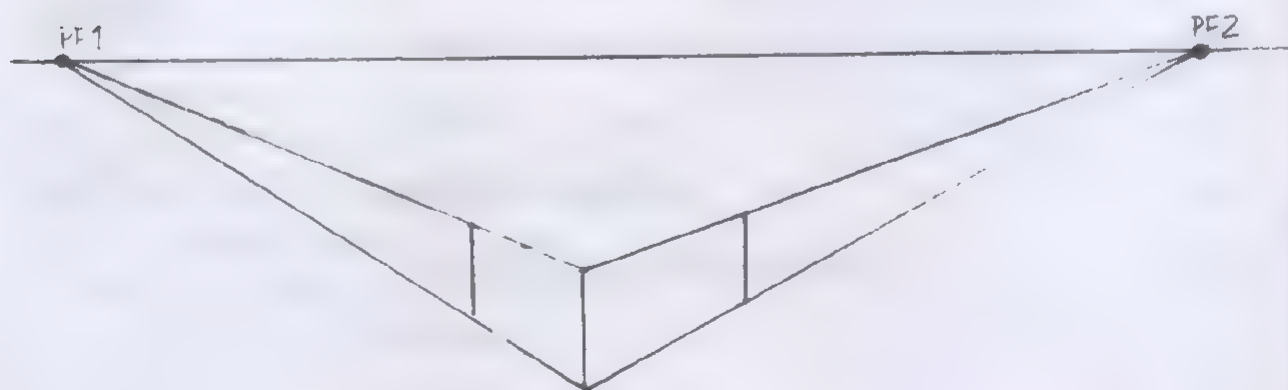


5, a partir desse ponto, trace uma linha até o alto do telhado (a), outra linha até as linhas que formam o ângulo direito do triângulo (b), e mais uma linha até o ângulo da base do quadrado (c). Para finalizar, trace uma linha vertical que delimita o comprimento da casa e o do telhado (d), como está no desenho. Temos aqui o desenho em perspectiva, com o ponto de fuga, de uma casa.

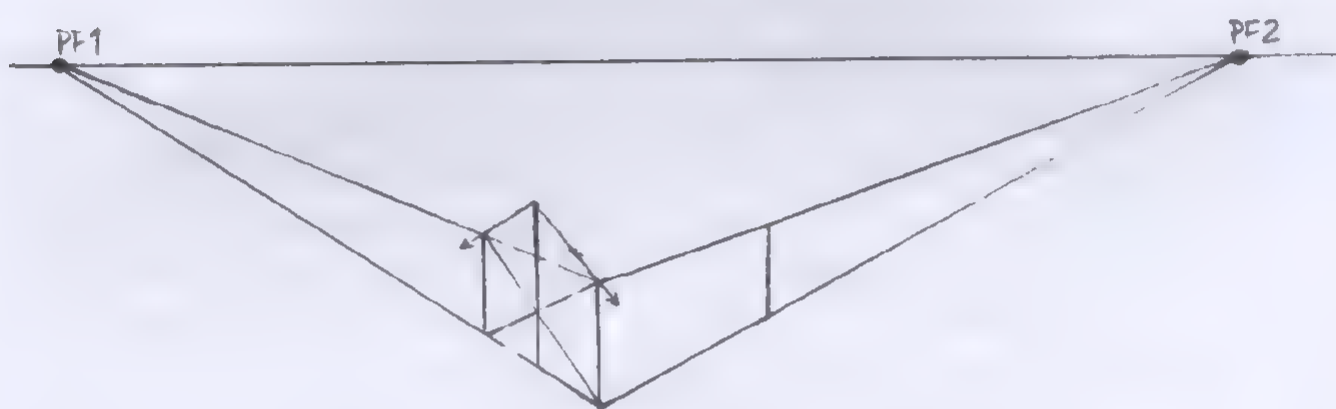
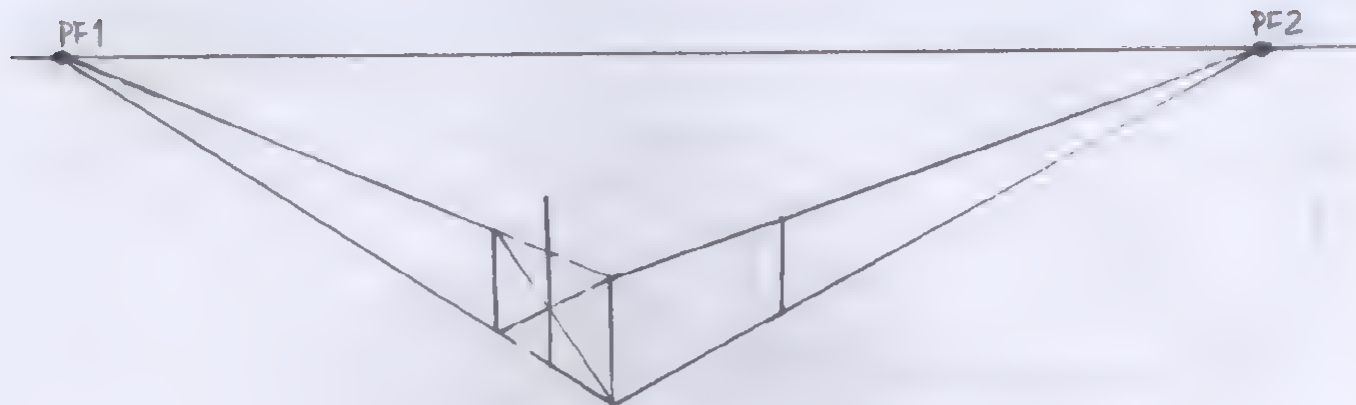
Acompanhe, na sequência das ilustrações, como é feito o processo

Trace primeiro a linha do horizonte e marque dois pontos de fuga nesta linha mais afastados que puder para que seu desenho não sofra muita distorção

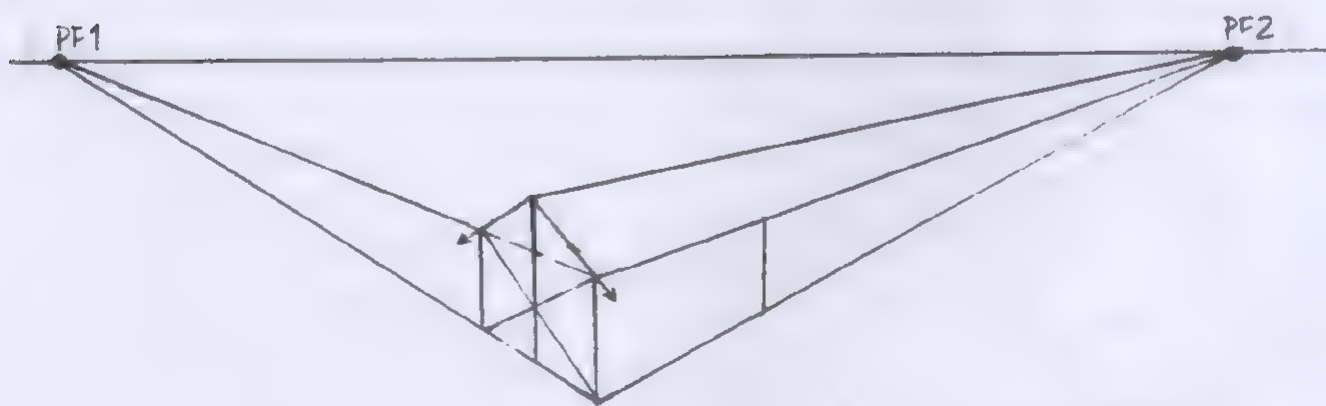
Em seguida, trace uma linha vertical um pouco abaixo da linha do horizonte e duas linhas, uma a parte superior e a inferior dessa linha aos pontos de fuga



6 Trace mais duas linhas verticais paralelas à primeira, como mostra o desenho. Você construiu duas faces da casa

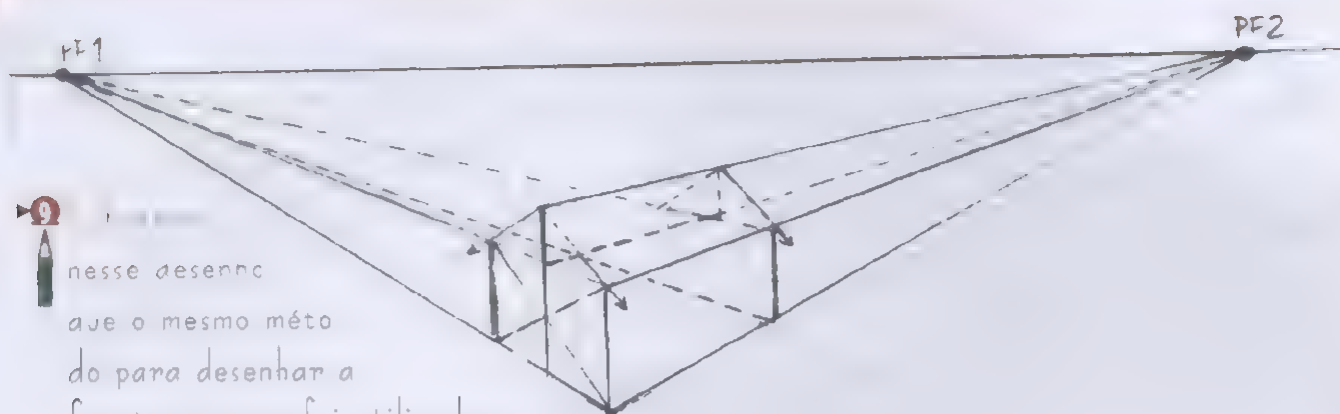


7 Na face da sua esquerda, trace a linha de construção para o ponto de fuga PF1, como aprendeu na página 3.



8 Agora, trace na face da direita a linha de construção para o ponto de fuga PF2.





nesse desenho  
que o mesmo método  
do para desenhar a  
frente da casa foi utilizado  
para desenhar a face do fundo  
da mesma, e uma linha horizontal  
une o centro da linha de base do  
triângulo da "frente da casa", ao  
mesmo ponto do desenho  
do "fundo da casa". Essa  
linha é muito importante. O  
desenho foi traçado de forma que  
a casa fosse vista como se  
estivesse transparente. Isso tam-

bém é necessário para que se controle  
melhor a perspectiva.

No mais, é só ir traçando as linhas de con-  
torno da casa aos pontos de fuga da  
esquerda e da direita na linha do horizonte.  
Treine um pouco mais como desenhar casas  
simples em perspectiva até passar para o  
próximo item

## Casarios alinhados em perspectiva

Isso pode parecer simples, mas temos que nos deter em alguns pontos.

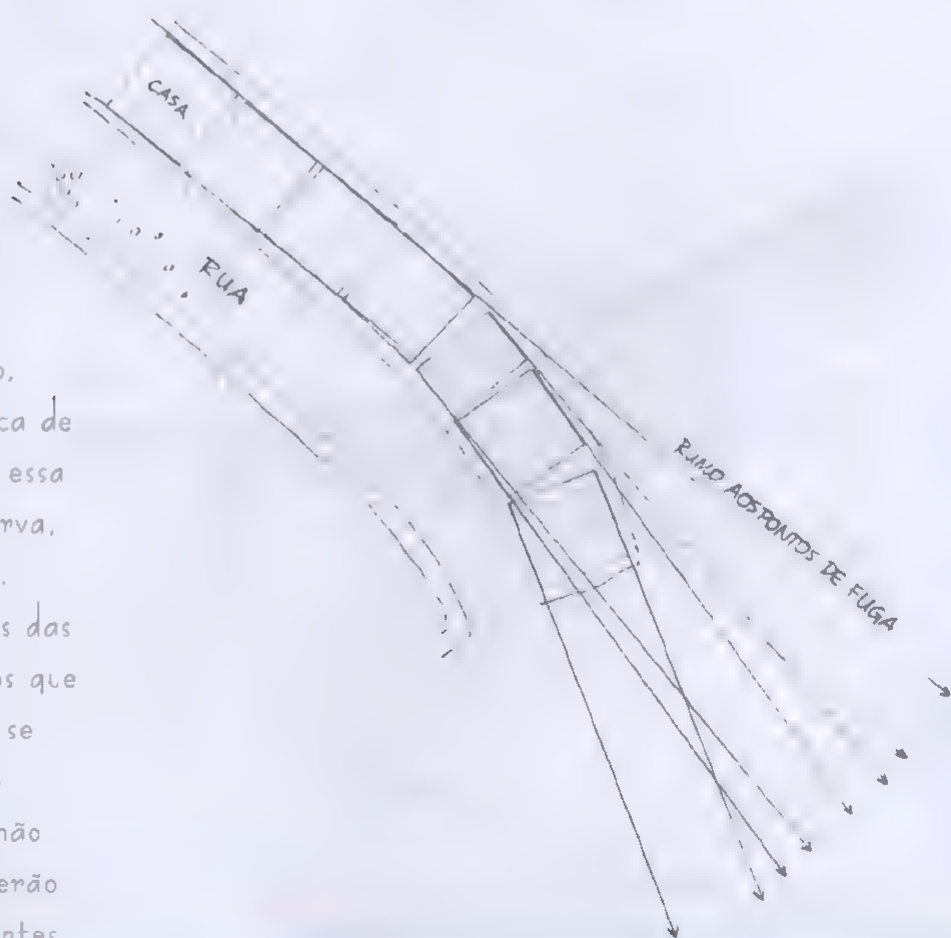
Para começar, imagine, como na figura abaixo, uma série de blocos, de tamanhos diversos, uns próximos dos outros. Nesse desenho, esses blocos representam uma série de casas numa ladeira. Podemos ver a ladeira, e a linha de base dos blocos (imagine essa linha reta, fica mais fácil de lidar com os blocos).



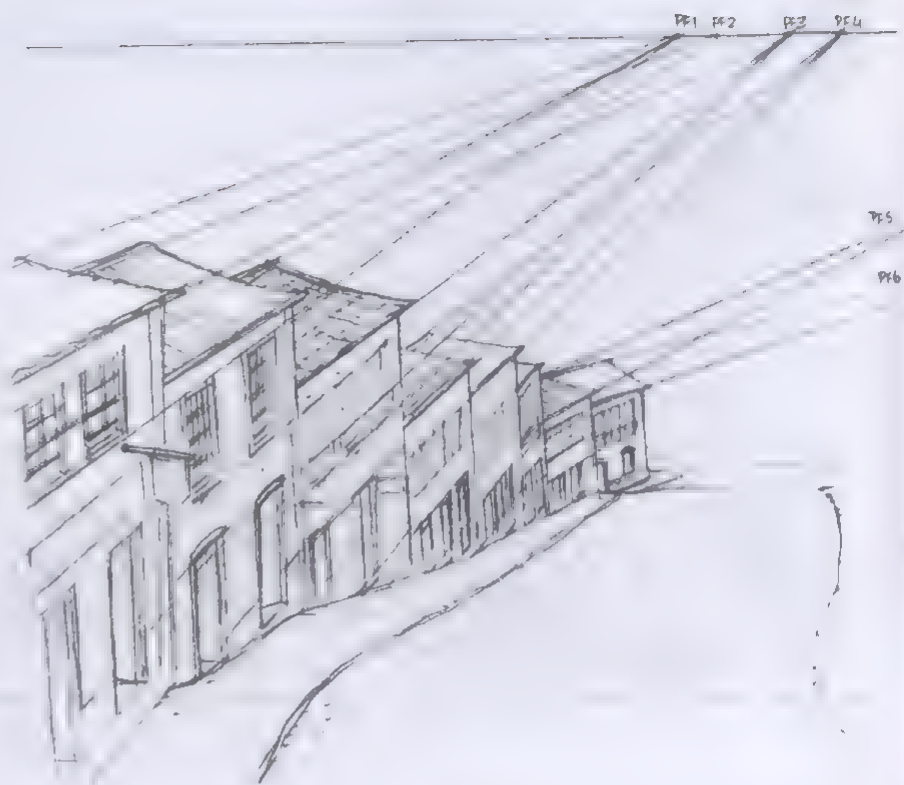
1 Numa visão da parte de baixo da rua, se as construções estiverem bem alinhadas, a imagem seria como esta. Observe que a linha do horizonte está abaixo da linha do alto da ladeira, e que as construções estão, nesse ponto da rua, acima da linha do horizonte. Nesse desenho só tem um ponto de fuga para onde as linhas que delimitam a altura das casas, das portas e das janelas, se dirigirão.



2 Já na figura ao lado, numa visão esquemática de cima, percebemos que essa rua faz uma certa curva, desalinhando as casas. Observe que as linhas das laterais dos quadrados que representam as casas se dirigem a pontos diferentes: as casas que não estiverem alinhadas terão pontos de fuga diferentes.



3 Aqui temos uma vista do alto da rua esquematizada na página anterior. Podemos ver a linha do horizonte e os pontos de fuga para onde convergem as linhas que demarcam a altura das casas, das janelas, das portas etc. Cada uma das casas com seus "pontos de fuga próprios"



4 Nessa outra imagem, através de um ponto de vista mais comum, podemos ver que as casas dessa rua também têm pontos de fuga distintos porque não estão exatamente alinhadas. Observe que as linhas das laterais dos telhados das duas casas no meio da imagem se dirigem a pontos de fuga no alto, fora do desenho. São pontos de fuga auxiliares colocados numa linha imaginária traçada perpendicularmente à linha do horizonte, partindo dos pontos de fuga comuns na linha do horizonte. Veja no detalhe.

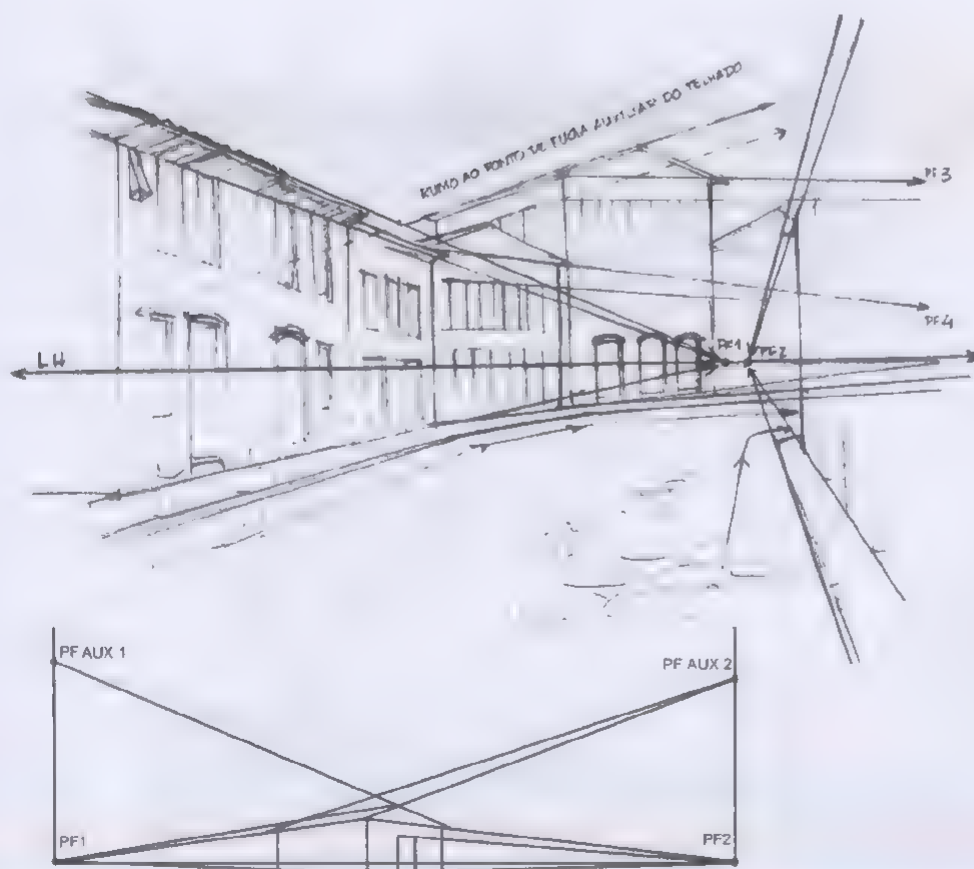
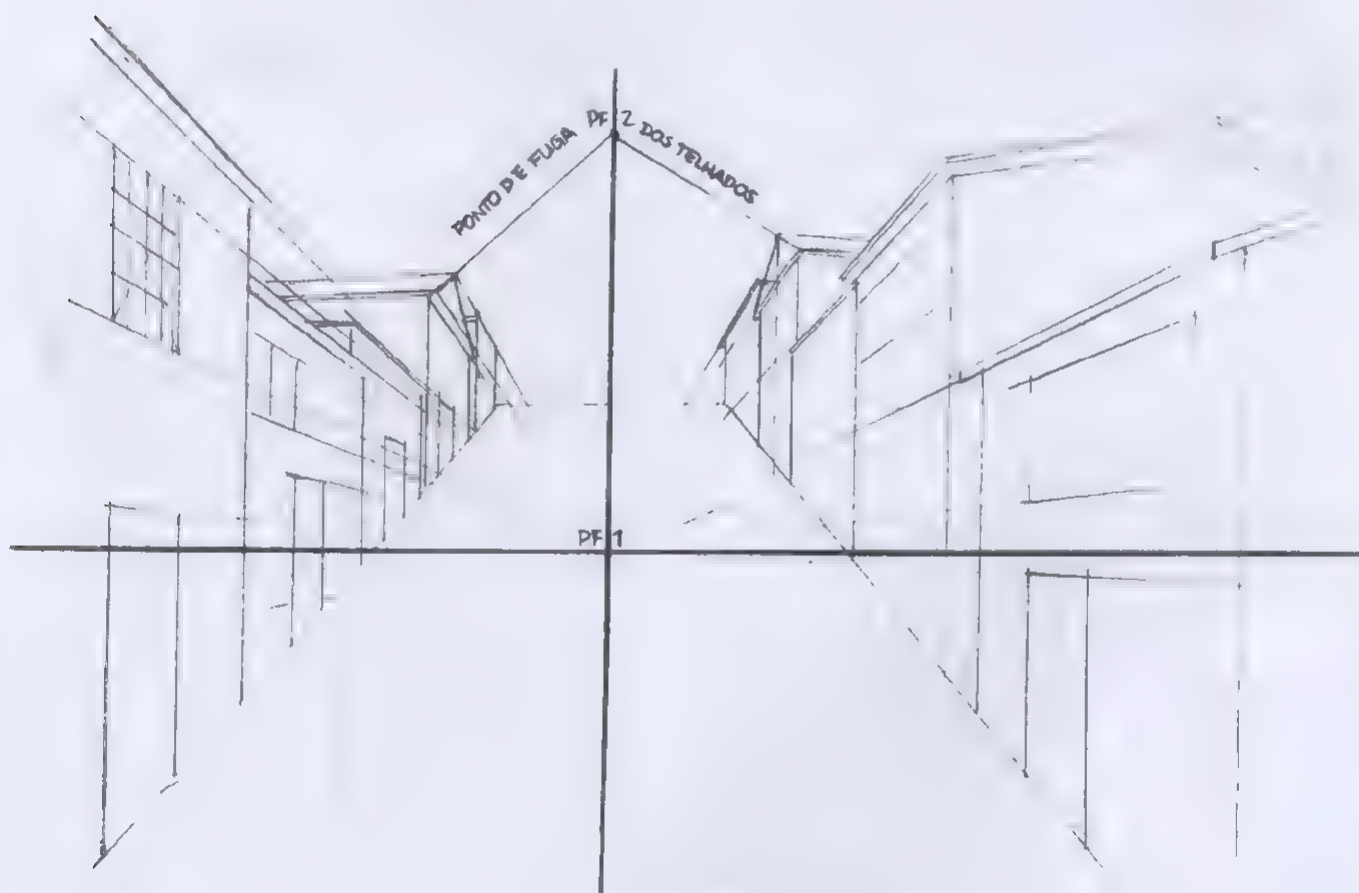


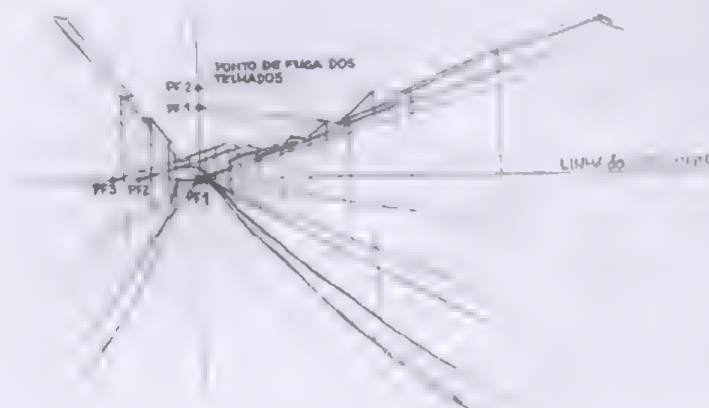
Figura 02: Uma casa com um telhado de duas águas. O ponto de fuga (PF1) foi escolhido para ser o ponto de fuga principal (e perceptível) e abaixo de algumas casas. Observe também que foi utilizada uma linha auxiliar com pontos de fuga para as águas dos telhados.

Você pode usá-los para se orientar quanto a um dos lados do telhado, mas pode utilizar o processo descrito na construção da figura 03 na página 3 nesses casos





6 Nesse outra imagem, temos a visão quase frontal de uma rua que não é tão íngreme, e há um ponto onde essa rua coincide com a linha do horizonte. Nesse caso, temos aí, aliase no centro, um ponto de fuga principal (PF1) que orienta a construção da maioria das casas desde o primeiro plano até o ponto onde há a convergência da rua com a linha do horizonte.



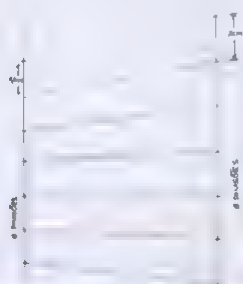
Mas, depois desse ponto, a rua continua e ultrapassa a linha do horizonte, direcionando-se para a esquerda. Assim, as casas que aparecem aí têm seus pontos de fuga separados (PF1 e PF2), à esquerda do ponto de fuga central. Temos também a linha auxiliar mostrando alguns pontos adicionais (PF1, PF2...) para a orientação do desenho dos telhados.

## SEM PONTOS DE FUGA?

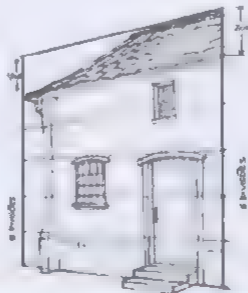
7 Em alguns casos, os pontos de fuga ficam fora do papel onde estamos desenhando, então podemos utilizar um recurso simples para desenharmos apenas a face de uma casa em perspectiva. Trace uma linha vertical do lado esquerdo do espaço onde fará o desenho. Divida essa linha em determinadas partes iguais à sua escolha. Trace, agora, outra linha do lado oposto à área do desenho e faça o mesmo número de divisões, só que, com uma medida menor que a utilizada no lado direito (fig. 1). Aqui, utilizei 2 cm em cada divisão na linha do lado direito e 1,5 cm no lado esquerdo. Usando como referência essas linhas,

desenhe a vista frontal, ou uma vista lateral da casa (fig. 2), lembrando que a primeira linha, a de cima, deve sempre coincidir com o ponto mais alto visto da face da casa.

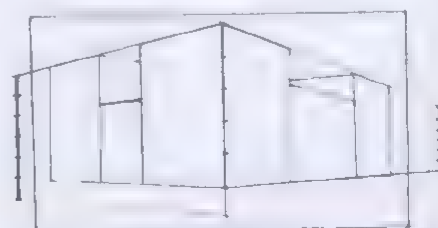
Você pode utilizar o mesmo processo para mostrar mais uma face da casa, como se estivesse utilizando dois pontos de fuga. Basta traçar uma outra linha vertical mais à direita e fazer nela divisões menores que a da primeira linha (que agora ficará no centro do desenho) e, assim, unindo todos os pontos das duas verticais laterais, terá uma série de linhas orientadoras para fazer o desenho de uma casa sem utilizar o tradicional método dos pontos de fuga (fig. 3).



1

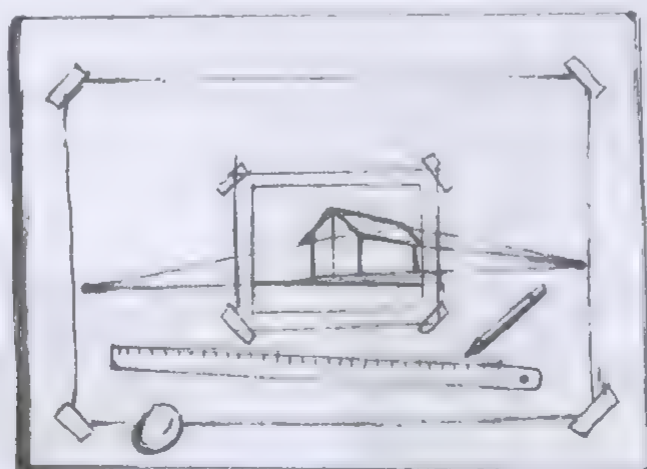


2





Podemos utilizar mais um outro recurso quando os pontos de fuga ficarem fora do papel onde estamos desenhando. Basta colocar embaixo da folha, na qual estamos desenhando uma folha grande (papel para embrulhar). Em seguida, prendemos as duas folhas com fitas adesivas e traçamos a linha do horizonte no papel que estamos desenhando, se estendendo para fora dele e continuando no outro papel auxiliar, onde ficarão os pontos de fuga. Utilize para isso uma régua grande (50 cm ou mais).

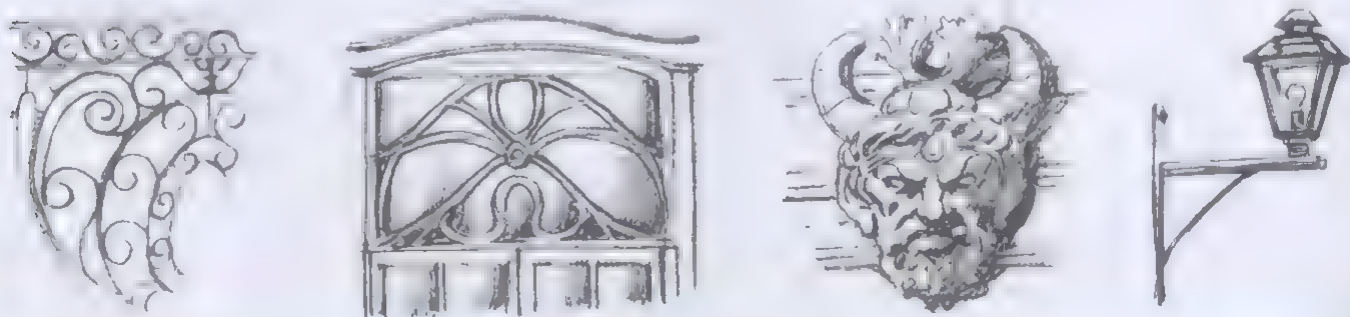


# Divisões das figuras

Assim por diante. Esse deve ser um hábito a se adquirir e que será muito útil. Através de sucessivas divisões de "metades", seu desenho terá simetria correta. Tudo deve ser dividido assim, tanto as figuras verticais como as horizontais. As que tiverem linhas retilíneas e as de linhas arredondadas. Procure fazer essas divisões a "olho nu", ou usar o método do lápis como referência de medidas (veja no meu fascículo *Desenhando Natureza Morta*). No início, pode-se utilizar uma régua, ao invés do lápis, mas o ideal é que faça tudo "a olho nu".

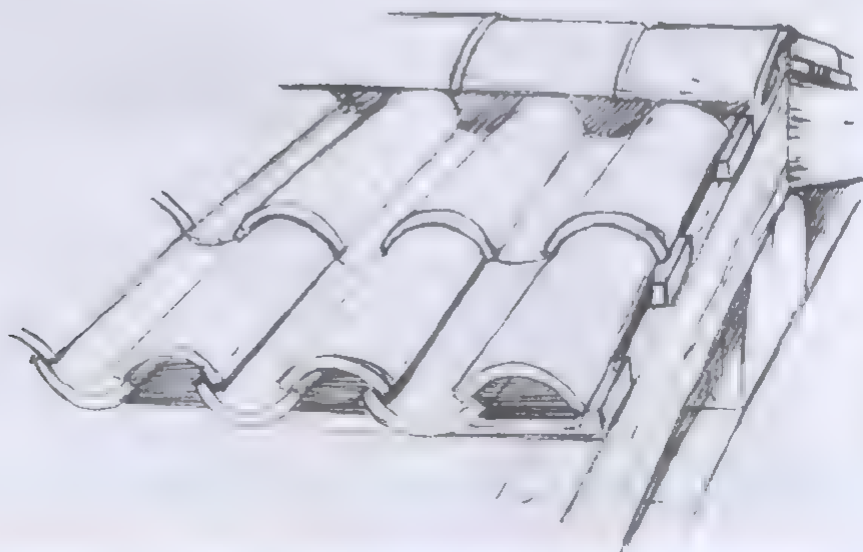
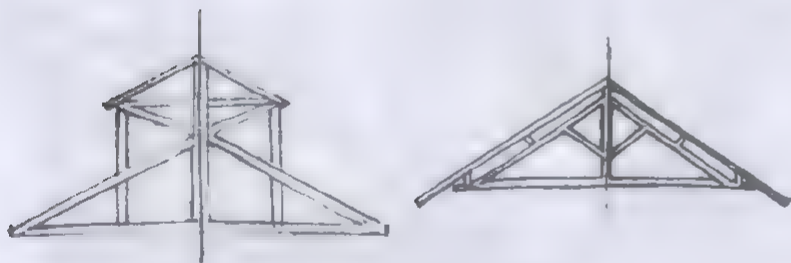
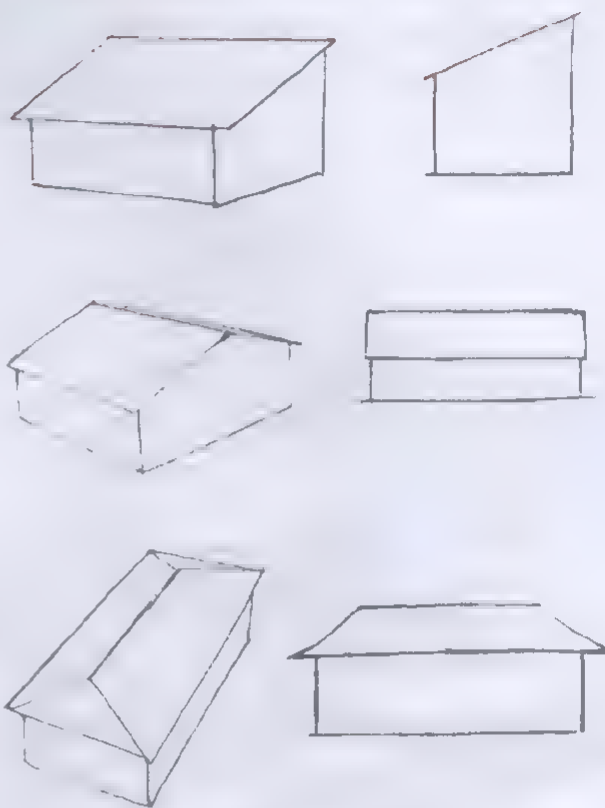


Estude e detenha-se no aprendizado do desenho de motivos decorativos, ou ornamentais, tais como: frontões, gradeamentos, portões etc. Um certo conhecimento sobre os estilos arquitetônicos também é bom.



# Telhados

Os telhados ou as coberturas apresentam formas diversas. Procure observar. Se puder estudar como são construídos, também será útil para que possa resolver bem as dúvidas que surgirem quando fizer um desenho de observação e, principalmente, se estiver fazendo um desenho de imaginação. Procure conhecer os detalhes, como, por exemplo, o encaixe das telhas etc.





2 Este desenho apresenta um certo grau de detalhamento, mas os traços são soltos e a utilização da luz e sombra ao invés de contornos para delimitar os motivos é o principal recurso na técnica utilizada. Observe que nada foi rigidamente desenhado, contornado: O desenho representa um dia claro, e a sombra do casario à direita contrasta com a claridade da cena trazendo um equilíbrio de tons.



3 O artista expressou-se com liberdade, sugerindo as formas mais definidas. O uso da luz e sombra para delimitar os motivos é o principal recurso na técnica utilizada. Observe que nada foi rigidamente desenhado, contornado e detalhado, o que nem sempre é a melhor solução.

Utilizando uma barra de grafite de 10 mm de diâmetro, todo o desenho foi feito com traços mais "soltos" que da página anterior e a expressividade é preponderante aos detalhes. Observe que a iluminação tem a mesma direção no clima da cena e que todo o sombreado, tanto do casario como do céu e das nuvens, é feito na mesma direção das linhas imaginárias que determinam a perspectiva das casas: em ângulo, da esquerda para a direita.





Um transeunte solitário passa pela rua quebrando o vazio e, em primeiro plano, a árvore seca compõe a cena de solidão e abandono. O desenho foi todo traçado com um lápis 4B.

a inclinação do velho casario que parece estar próximo de um desmoronamento. Um transeunte solitário passa pela rua quebrando o vazio e, em primeiro plano, a árvore seca compõe a cena de solidão e abandono. O desenho foi todo traçado com um lápis 4B.



Essa imponente construção foi desenhada com um lápis carvão (charcoal) e linhas bem delineadas. Tudo está sugerido com "toques" rápidos, valendo-se do jogo de luz e sombra. As árvores escuras contrastam com o prédio bem iluminado e a carvão, rápido, passa a idéia de que foi um apontamento feito local para ser pintado posteriormente no estúdio, mas pode também ser admirado



marcel  
leite 2004



# Retratos

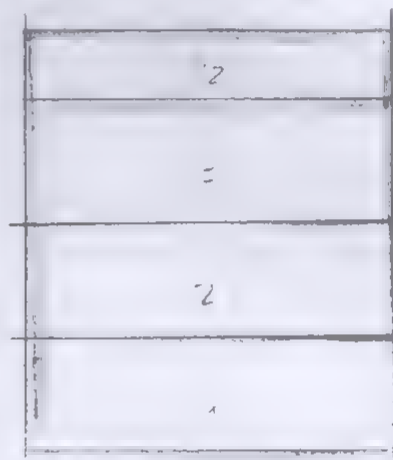
## Desenho da cabeça humana

1 Para começar, temos que dominar bem o desenho da cabeça humana

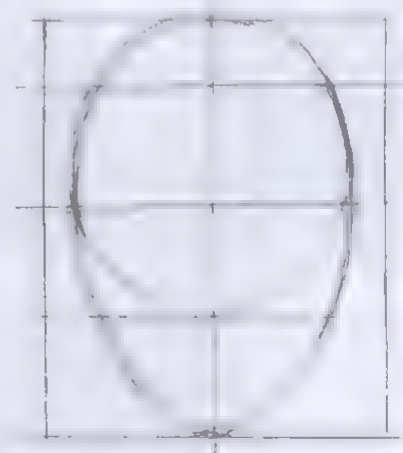
2 Desenhe um retângulo.



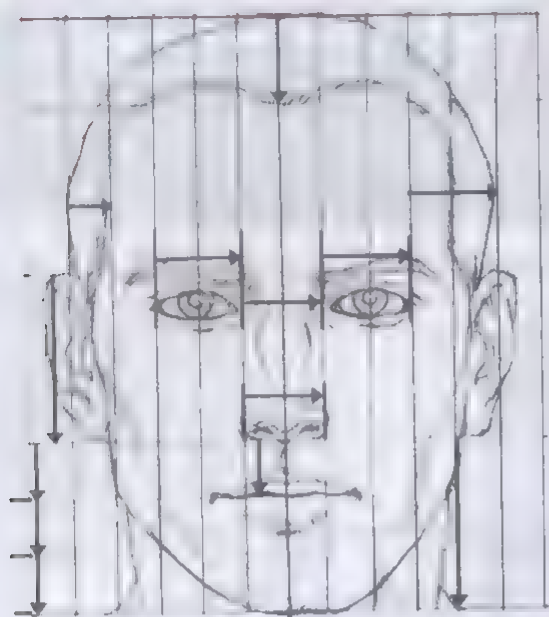
3 Divida-o em três partes e meio horizontalmente



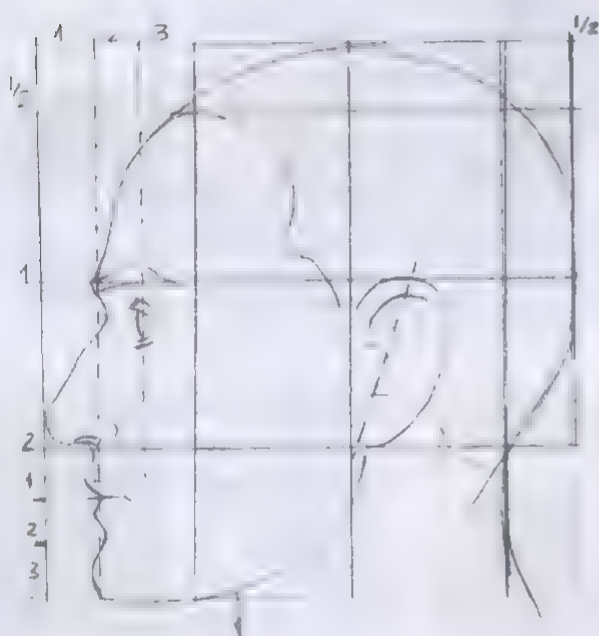
4 Divida o retângulo verticalmente ao meio e desenhe nele um círculo e meio oval, deixando espaços entre essa figura e as linhas verticais do limite do retângulo.



5 Observe as marcações da cabeça de frente: divida-se em três partes e meia, sendo que a primeira parte é a testa, a segunda parte é o nariz e a terceira parte é a base do nariz e, por último, a linha do queixo.



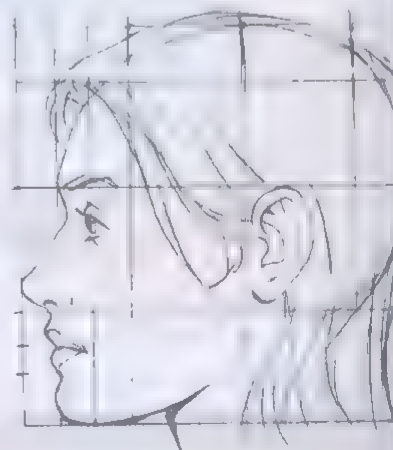
6 Agora dividimos a cabeça verticalmente em 12 partes iguais. Horizontalmente, vamos dividir apenas a parte que vai da linha da base do nariz até a base do queixo em três partes iguais e no espaço que vai da base do nariz ao primeiro terço, será desenhada a boca. A largura do olho ocupa a divisão 3-5 (e 7-9). Note que a largura do nariz (divisão 5-7) equivale à largura de um olho e a altura da orelha está entre a linha das sobrancelhas e a da base do nariz.




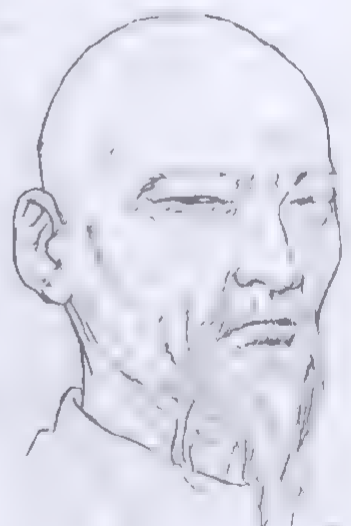
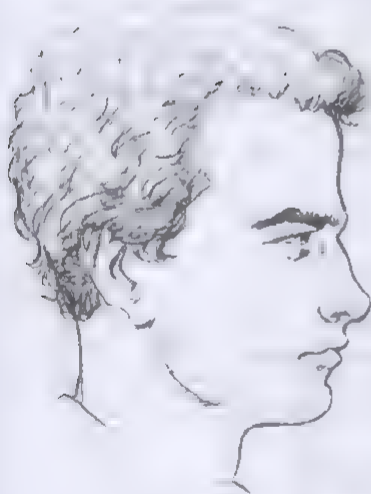
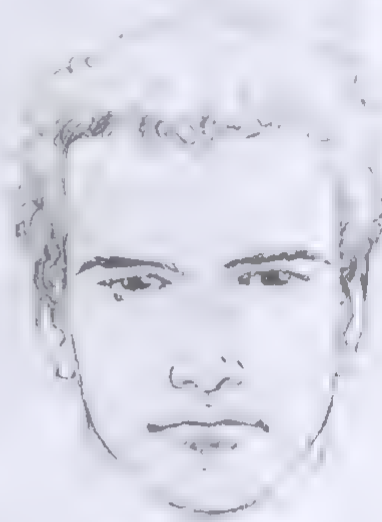
7 A cabeça de lado divide-se em três unidades e meia, tanto vertical, como horizontalmente. Note que consideramos essa divisão lateral desde a ponta do nariz até a nuca. O rosto ocupa três partes – verticalmente – da primeira unidade. Sendo que o nariz ocupa a primeira delas; a boca, a segunda e o olho a terceira. A orelha é ligeiramente inclinada para trás e ocupa o espaço que compreende a distância da linha das sobrancelhas até a linha da base do nariz, como no desenho da cabeça de frente.




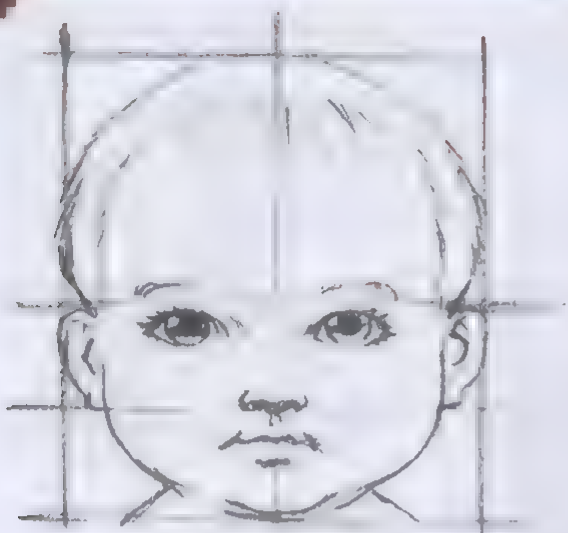
O homem tem as linhas mais angulosas, principalmente as da testa, nariz e queixo. As sobrancelhas são mais próximas dos olhos e as orelhas maiores. Já a da mulher, geralmente apresenta linhas mais suaves e arredondadas, orelhas menores, lábios mais carnudos, nariz pequeno, queixo arredondado e as sobrancelhas mais arqueadas e distantes dos olhos.



 As regras ensinadas nas páginas anteriores não são rígidas. Há uma infinidade de tipos de rostos alterando assim essas proporções. Aqui, temos alguns exemplos dessas diferenças.



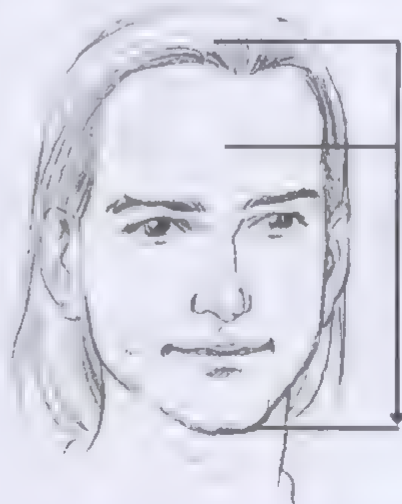
 10 Observe as diferenças relacionadas à idade, raça e características individuais, procurando fazer seu desenho o mais natural possível.



11 Para desenhar o rosto de bebês e crianças nos primeiros anos de vida, podemos utilizar um retângulo mais achatado como base, dividi-lo ao meio. A maior parte da face ocupará a parte inferior do retângulo e a cabeça a outra parte.



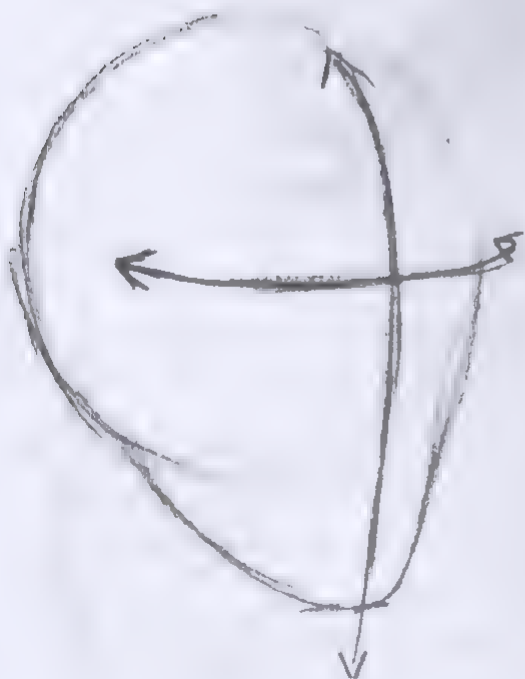
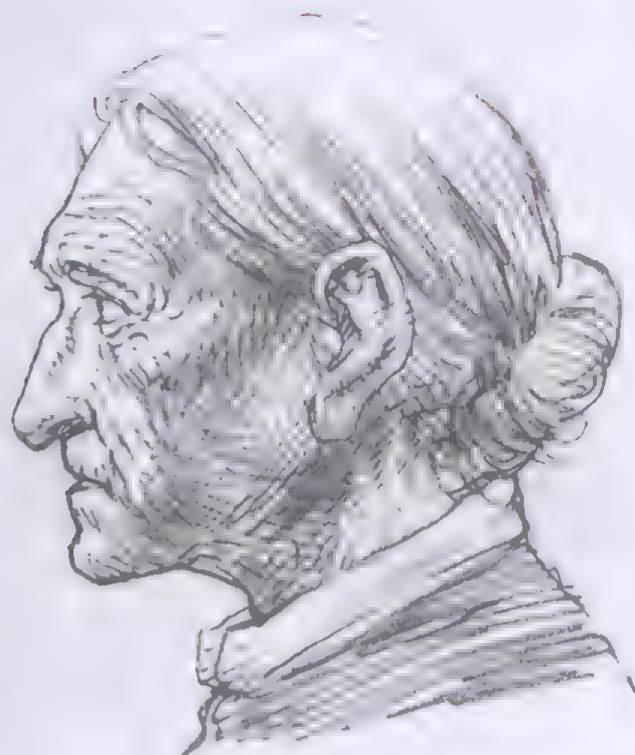
12 Essas proporções vão mudando com o tempo e a idade, mas a ideia é sempre a mesma: a utilizar o retângulo como base para o desenho.



13 Note que este retângulo demarcatório vai se alongando e a cabeça ocupa, agora, um

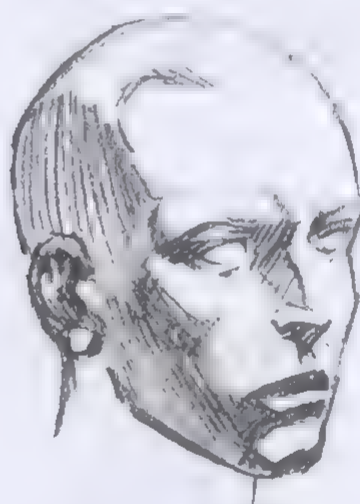
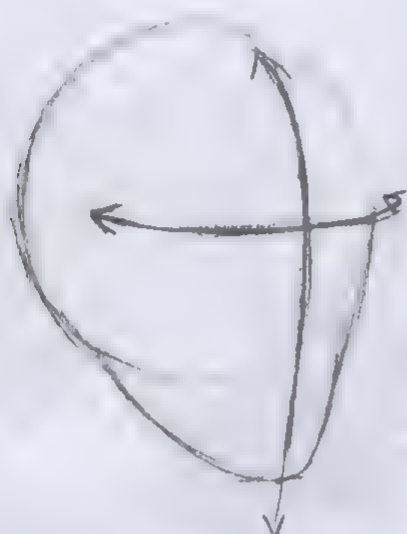


14. Na idade mais avançada, algumas alterações visíveis devem ser observadas e aplicadas no desenho (dependendo das características do modelo), tais como aumento de rugas; pálpebras caídas; aumento dos lóbulos das orelhas e da ponta do nariz e bolsas



15. Nas mulheres, os ossos do maxilar inferior ficam mais em evidência e, em muitos casos, na idade bem avançada o maxilar inferior apresenta-se levemente projetado para frente

Para que se possa sombrear o desenho da cabeça humana, dando "volume", é preciso compreender a forma da cabeça, a sua construção, a sua estrutura óssea e muscular, a forma da parte do rosto, mas é ovalada e apresentando "planos".



Nessa seqüência de desenhos, observe que as partes escuras mostram os pontos de construção das partes da cabeça. Observe as hachuras que formam os planos da cabeça. Aprenda a identificá-las e lembre-se de que cada pessoa as apresenta de forma peculiar, variando com relação à quantidade de gordura; conformação óssea e muscular; idade; tipo racial e etc. Procure não fazê-las

muito marcantes nos desenhos de rostos de mulheres.

Procure desenhar a cabeça humana em várias posições. Encontre a guém para posar para você quando estiver fazendo seus estudos.

O desenho de observação de um modelo vivo é o melhor meio de aprender. Utilize também fotos com iluminação que valorize as formas do rosto.

# Iluminação

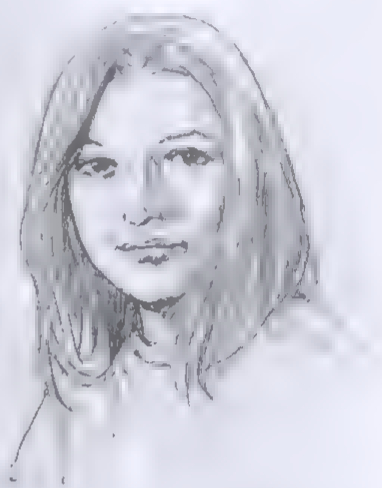
- Procure utilizar uma fonte de iluminação ampla, mas não tão intensa a ponto de não permitir que o modelo se mexa. Uma janela é uma boa escolha. Permita que o modelo fique numa posição confortável e natural, e que possa movimentar-se um pouco para descansar.



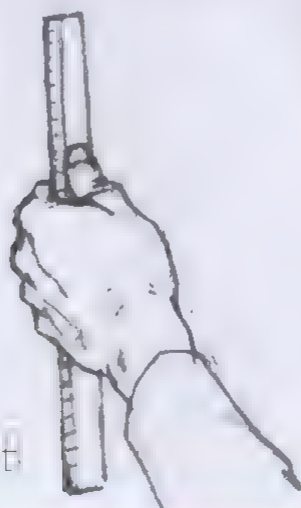
- Faça um esboço rápido, delimitando as áreas de luz e as de sombra.



- Coloque o modelo por grande ao lado do modelo para que a luz incida nela e reflita nele.



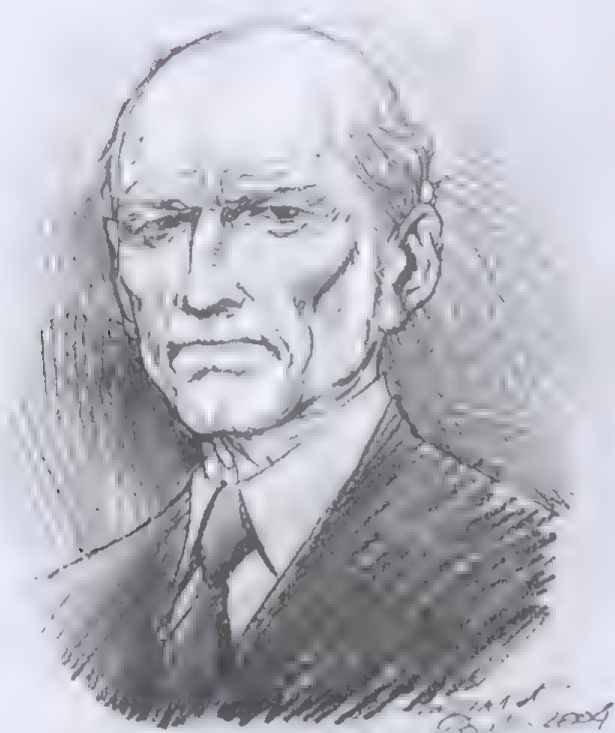
- A iluminação não seja fraca a ponto de projetar sombras escuras, fazendo com que você não veja bem determinadas partes do rosto do modelo.



- Use até mesmo uma régua (f A e B). Lembre-se de que além da personalidade, as diferenças de proporções no rosto caracterizam cada pessoa. Por isso é importante que sejam bem retratadas.



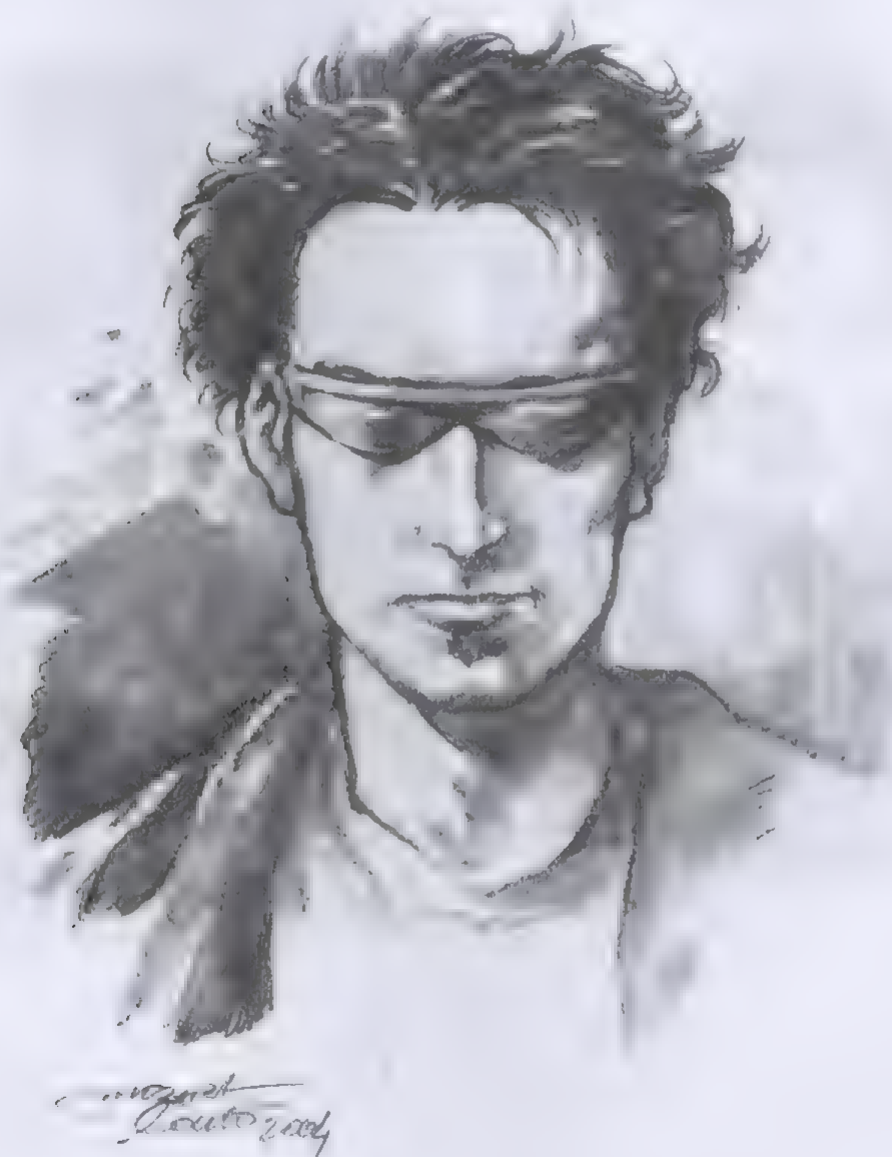
ssimo que você consiga captar a personalidade da pessoa que está retratando. Nesses exemplos podemos antever o mais provável tipo de temperamento de cada uma das pessoas retratadas.





7 Podemos variar o tipo de acabamento que daremos à arte, de acordo com a aparência ou personalidade do modelo. Nessa própria intenção de enfatizar características que sentimos ser importantes em cada caso.

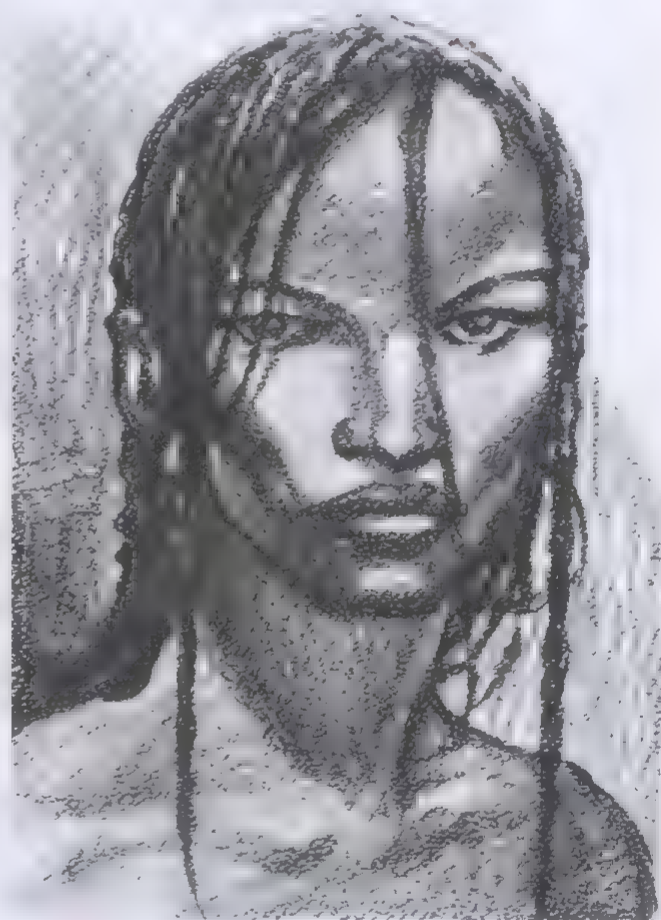
8 Na imagem ao lado, um acabamento bem solto e forte, utilizando o lápis de grafite aquarelável, combina com o tipo descontraído e moderno do modelo.



9 Na imagem ao lado, o traço é mais firme e traços bem definidos, embora suaves combinam com o modelo. O formato do rosto, os olhos e o cabelo são bem característicos aqui e vale a pena ser enfatizados.

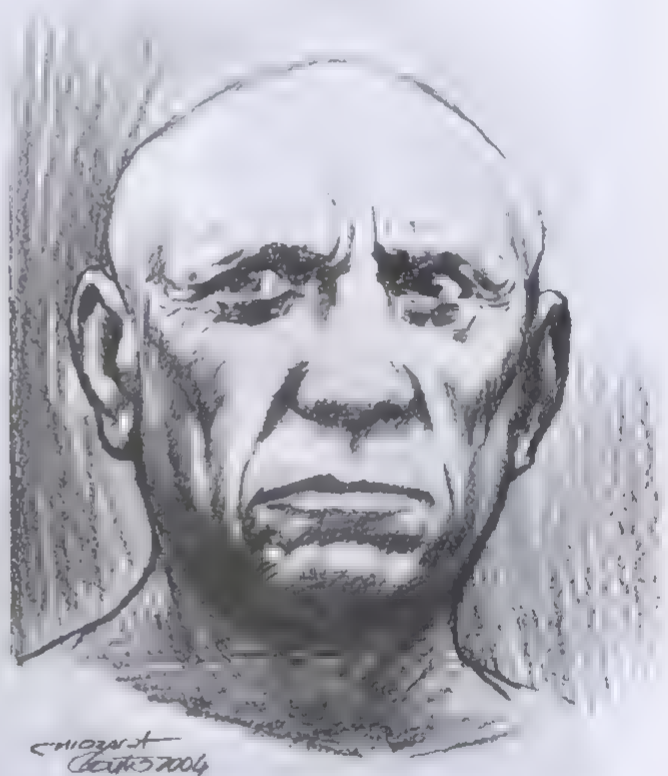
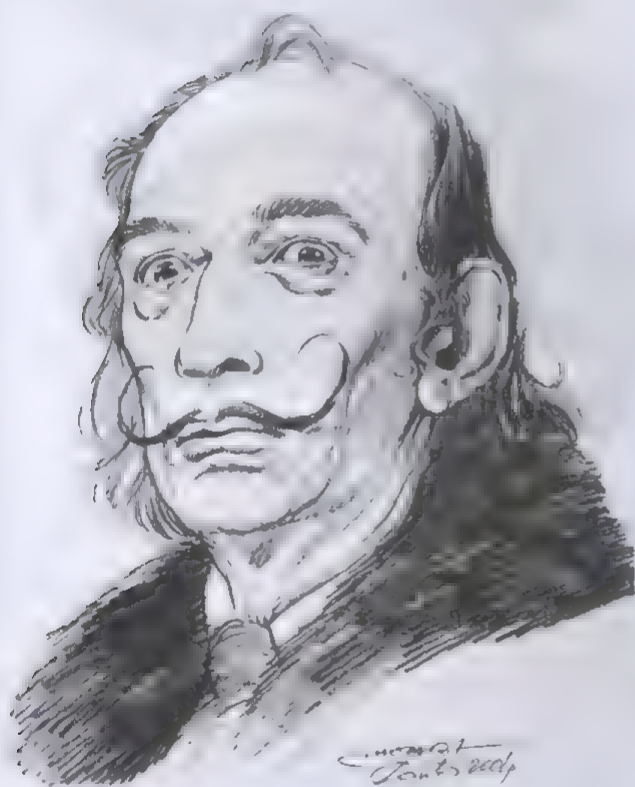
10 A variação do tipo de papel (ou qualquer outro elemento técnico) influencia muito o resultado da obra

11 Para essa imagem, o uso de um papel granelado e o acabamento com uma barra de grafite dá um aspecto rústico a essa jovem de aparência sensual e enigmática



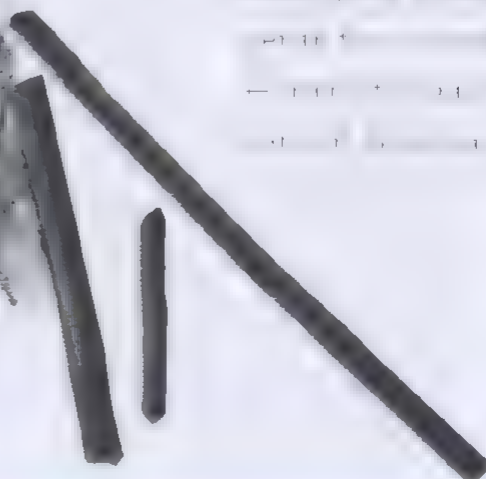
12 Para essa imagem, foi utilizado um papel branco e a mesma barra de grafite. O desenho foi traçado suavemente e a boca, a definição, focando a expressão. O fundo é mais escuro, dando um efeito de profundidade.

13 Nesse retrato de Salvador Dalí, uma técnica bem convencional foi utilizada com o objetivo de destacar o olhar misteriosamente ensandecido do gênio é um dos pontos que fortemente caracterizam sua personalidade.



14 Já nessa outra imagem de Pablo Picasso, o olhar também é o ponto central que atrai e demonstra a personalidade forte do modelo. Para realçar mais o aspecto força e vivacidade, foi utilizada uma técnica mais avançada com sombras fortes e traceja do irregular de uma barra de grafite sobre um papel granulado.

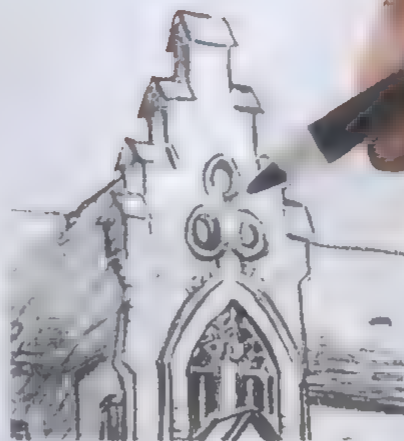
# Desenhando com carvão

[illegible]

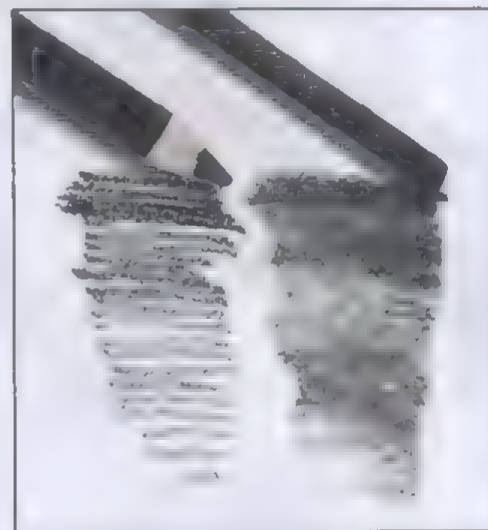




Outra vantagem  
 é que a bem rai  
 o trabalho pode sei  
 sem a nece  
 ar fixador entre  
 outra



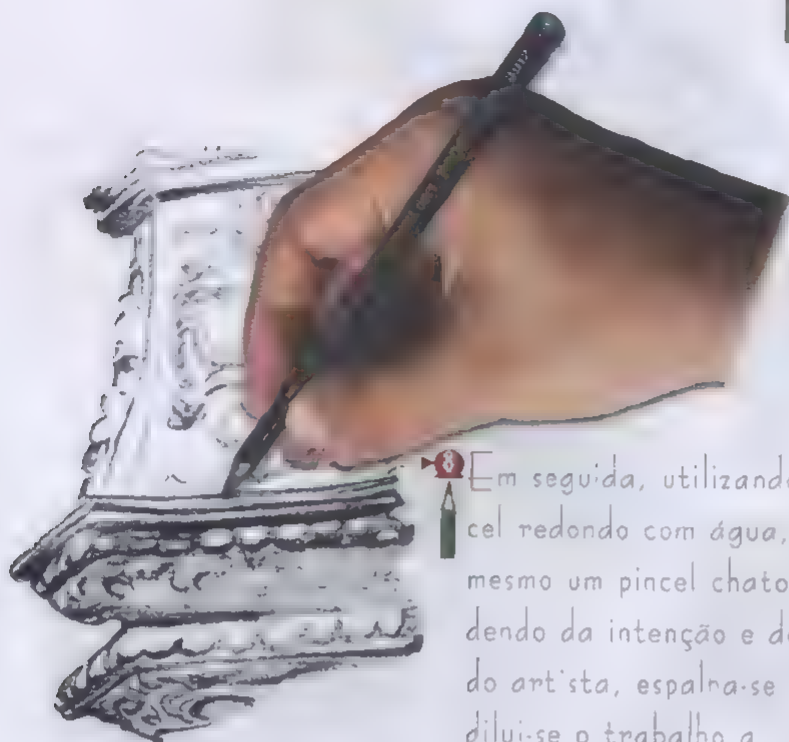
a maior intensidade  
 do traco do láp



maria  
 2004



7 Esse tipo de lápis apresenta resultados belíssimos e um acabamento que mistura perfeição e beleza da natureza.



8 Em seguida, utilizando um pincel redondo com água, ou mesmo um pincel chato, dependendo da intenção e do gosto do artista, espalha-se e dilui-se o trabalho a lápis conseguindo assim um belíssimo efeito de aquarela.

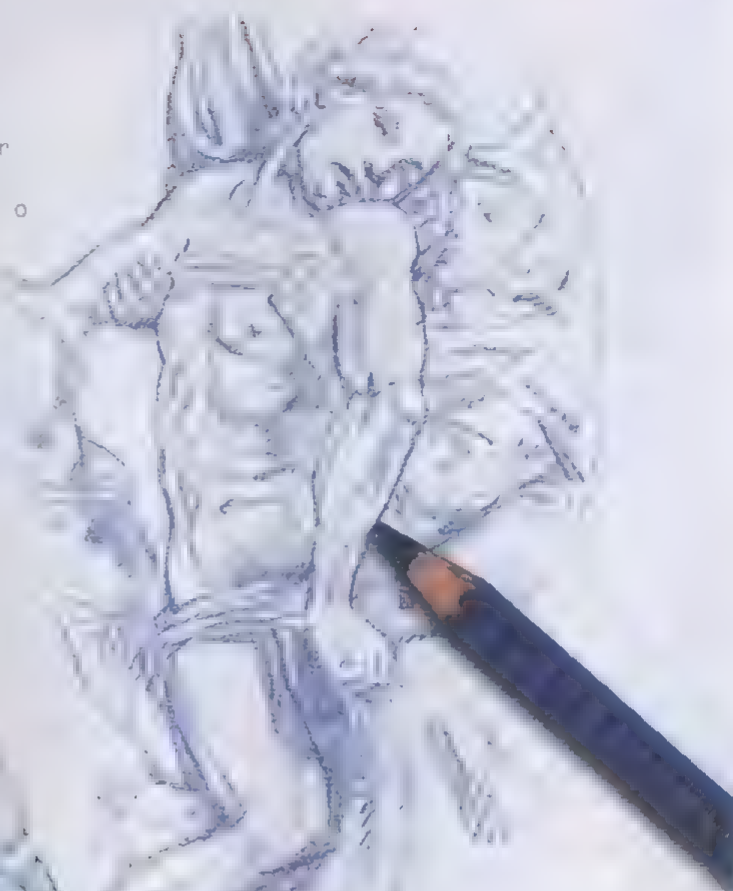


9 Na imagem abaixo, podemos ver o resultado do trabalho depois de intercalados traços e sombreados a lápis, pinceladas e novos retoques com o lápis para escurecer ou definir alguns pontos.



## 1. O LÁZIS = AVEL

1. Os lápis de cor aquarelavéis permitem um trabalho de rara beleza. Podemos traçar o desenho com o lápis comum e esfumar o lápis ou deixá-lo como um desenho — como nessa imagem à direita — ou, ao contrário, ele pode ser utilizado como para a imagem à esquerda — como para a imagem à esquerda.



2. Utilizando um pincel molhado, ou umedecido — no primeiro caso se quisermos um efeito de aquarela sem muitos detalhes, no segundo se optarmos por uma pintura detalhada — obteremos resultados de grande beleza como os da aquarela tradicional. Na imagem ao lado, podemos ver os resultados. Com os tons mais escuros e detalhados foram obtidos com o uso de um pincel redondo levemente umedecido na água.



# Memorizando



de 1910, 1911

**1** - Sempre que esboçar, divida ao meio a figura principal e depois cada metade ao meio e assim por diante. Esse deve ser um hábito a se adquirir e que será muito útil. Através de sucessivas divisões de "metades" seu desenho terá simetria correta.

**2** - A cabeça do homem tem as linhas mais angulosas, principalmente as da testa, nariz e queixo. As sobrancelhas são mais próximas dos olhos e as orelhas maiores. Já a da mulher geralmente apresenta linhas mais suaves e arredondadas, orelhas menores, lábios mais carnosos, nariz pequeno, queixo arredondado e as sobrancelhas mais arqueadas e distantes dos olhos.

**3** - Na idade mais avançada, algumas alterações visíveis devem ser observadas e aplicadas no desenho (dependendo das características do modelo), tais como: aumento de rugas; pálpebras caídas; aumento dos lóbulos das orelhas e da ponta do nariz; bolsas embaixo aos olhos. Em pessoas magras, os ossos do crânio ficam mais em evidência e, em muitos casos, na idade bem avançada, o maxilar inferior apresenta-se mais projetado para frente.

**4** - Procure desenhar a cabeça humana em

várias posições. Encontre alguém para posar para você quando estiver fazendo seus estudos. O método de observação de um modelo vivo é o melhor meio de aprender. Utilize também fotografias com iluminação que valorize as formas do rosto.

**5** - É importantíssimo que você consiga captar a personalidade da pessoa que está retratando, além da personalidade e do olhar. As diferenças de proporções no rosto caracterizam cada pessoa, por isso é importantíssimo que sejam bem retratadas.

**6** - Podemos variar o tipo de acabamento que daremos à arte, de acordo com a aparência ou personalidade do modelo ou a nossa própria intenção de enfatizar características que sentamos ser importantes em cada caso.

**7** - Procure utilizar uma fonte de iluminação ampla, mas não tão intensa a ponto de não permitir que haja uma certa variação de tons no sombreado. A luz natural vinda de uma janela é uma boa escolha.

**8** - O carvão natural é uma excelente ferramenta para o desenho de retratos.

■ Todo o material utilizado neste volume é da marca Koh-I-Noor Handtmuth:

■ Lápis graduado 2B e 5B - ref 1500

■ Barra de grafite 10 mm diâmetro - ref 8071

■ Carvão Natural - ref 8622

■ Lápis Charcoal "Gioconda" - ref 8810

■ Grafite 5 mm diâmetro e portaminas - ref 5340

■ Lápis grafite integral aquarelável

■ Borracha Maleável para arte

■ Borracha Maleável para arte - ref 6423



Volume

4

de 6

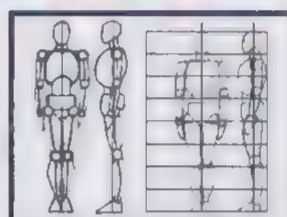
MOZART COUTO

PROFISSIONALIZANTE

CURSO COMPLETO DE

DESENHO

Figura Humana

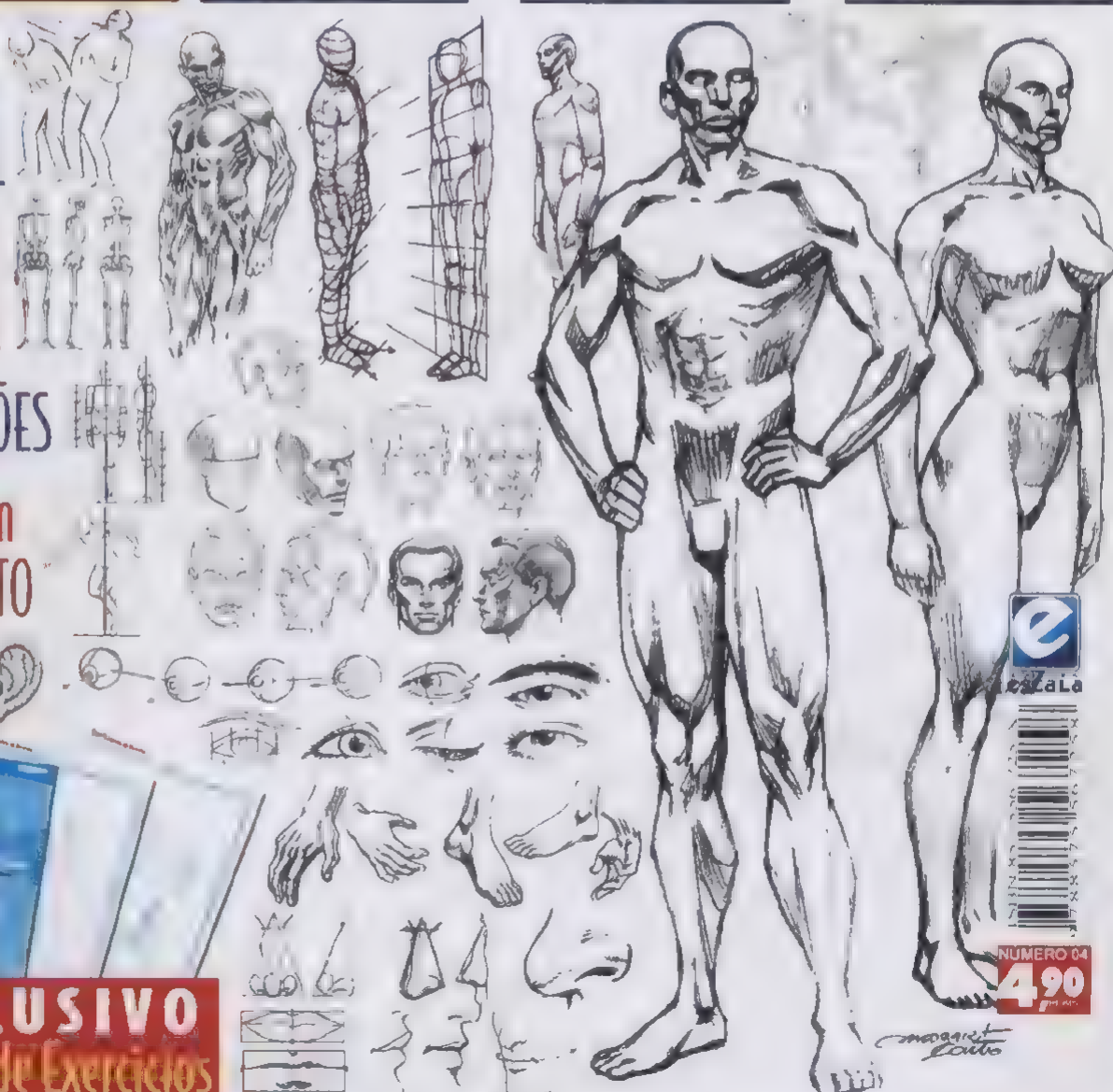


Expressão CORPORAL

Dicas de ANATOMIA

PROPORÇÕES

A Figura em MOVIMENTO



EXCLUSIVO  
Caderno de Exercícios



es LaLa



NUMERO 04

4,90

Mozart Couto



www.escala.com.br

PRESIDENTE: Heirich de Lorenzi  
VICE-PRESIDENTE: Mario Firmino Cuesta  
DIRETORA ADM. FINANCEIRA: Zenaida A. C. Crepaldi  
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira  
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

## CURSO COMPLETO DE DESENHO

Editora Escala  
Av. Prof. Ida Kolb, 551 - Casa Verde  
CEP 02518-000 - São Paulo/SP  
Tel. (11) 3855-2100  
Fax (11) 3855-2131  
Caixa Postal 16.381 - CEP 02599-970 - São Paulo/SP

EDITORIAL  
GERENTE: Sandro Aloisio  
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa  
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva  
Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Cristiane Amaral dos Santos

GERENTE DE MARKETING: Ana Kalkigian

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior

PUBLICIDADE  
(publicidade@escala.com.br)  
Paulo Afonso de Oliveira, Dorival Seta, Luiz Umberto Batisti, Magno  
Barreto, Priscila Vanessa Rêta Corrêa e Silvana Pereira  
da Silva (tráfego).

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE  
BAHIA: Carlos Augusto Chetto, canaicor@terra.com.br -  
(71) 358.7010  
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br -  
(51) 3269-0374  
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br -  
(41) 3023-8238

COMUNICAÇÃO  
Marco Baroni

VENDAS DIRETAS  
Anne Viar

ATENDIMENTO AO LEITOR  
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO  
BRASIL (11) 3855-1000  
(atendimento@escala.com.br)

NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS  
(numerosavulsos@escala.com.br)

Numero 04, ISBN 85-7556-725-X - Distribuição com exclusividade  
para todo o BRASIL: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua  
Teodoro da Silva 907 (21) 2195-3200. Números anteriores podem  
ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao  
leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço do  
número anterior acrescido dos custos de postagem.

Diã Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia  
atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala  
enquanto houver estoque.

Fixada à

**ANER**

## PROJETO E REALIZAÇÃO



Diretores: Carlos Mann, Franco de Rosa  
Editor: Franco de Rosa  
Redação: Franco de Rosa e Mozart Couto  
Desenhos: Mozart Couto  
Projeto Gráfico: Usina de Artes  
Diagramação: Ed Peixoto  
Digitalização de Imagens: Evandro Toquette  
(Supervisão), Marcia Ornori, Marcio Aoki,  
Adriana Cheganças

VISITE NOSSO SITE  
www.operagraphica.com.br

# APRESENTAÇÃO

**E**ste Curso Completo de Desenho tem como diferencial o talento de um autêntico mestre da ilustração e da arte sequencial (quadrinhos), Mozart Couto. Com total dedicação e seu talento ímpar, Mozart já ensinou nossos leitores a desenhar Natureza Morta (no Volume 1), Paisagens (no Volume 2) e Casarios e Retratos (no Volume 3).

Neste 4º Volume (de uma série de 6), o mestre se dedica a ensinar todos os truques e segredos do desenho da Figura Humana, além dos detalhes primordiais que fazem a diferença entre um desenho comum e uma obra de arte. Estude bastante e complete o Caderno de Exercícios, para treinar suas habilidades.

No próximo número, o tema será Animais. Complete este Curso Completo de Desenho e tenha em mãos uma obra didática de valor inestimável para sua formação artística e profissional.

## Os Editores

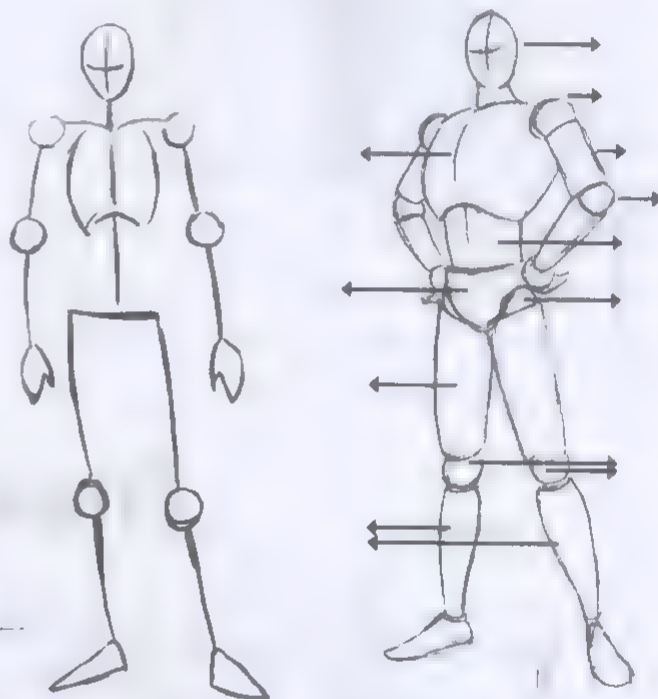
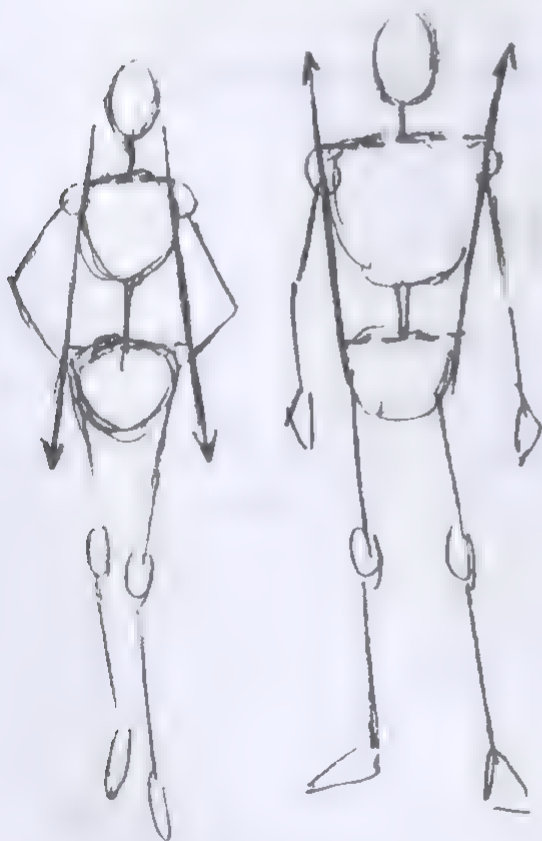
# ÍNDICE

Construção básica .....	pág. 3
Proporções .....	pág. 4
Anatomia .....	pág. 10
CADERNO DE EXERCÍCIOS .....	pág. 19
A figura em movimento .....	pág. 42
Dicas e materiais .....	pág. 46
Memorizando .....	pág. 50

# Construção básica

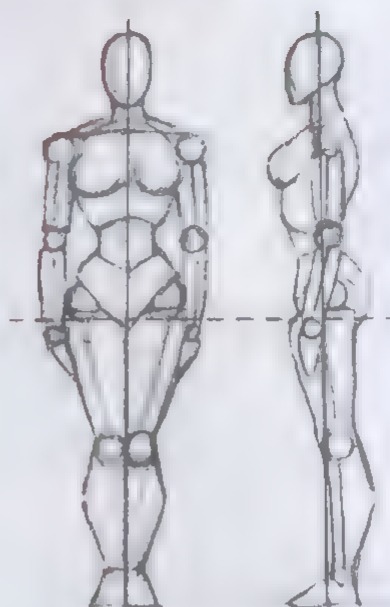
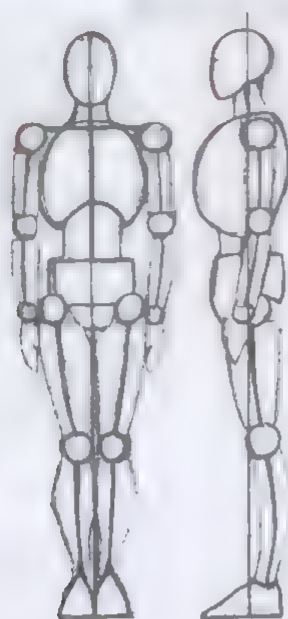
Considerando aqui que você já domine bem o desenho de "bonecos" para começar a aprender sobre o desenho da figura humana

1 Observe os desenhos abaixo. São bonecos bem simplificados do corpo humano masculino e feminino. Observe que o corpo feminino alonga-se para baixo e o masculino, o contrário. Foram utilizados ovóides para desenhar a cabeça e o tórax, e cilindro para representar os pontos de articulações dos membros superiores e inferiores.



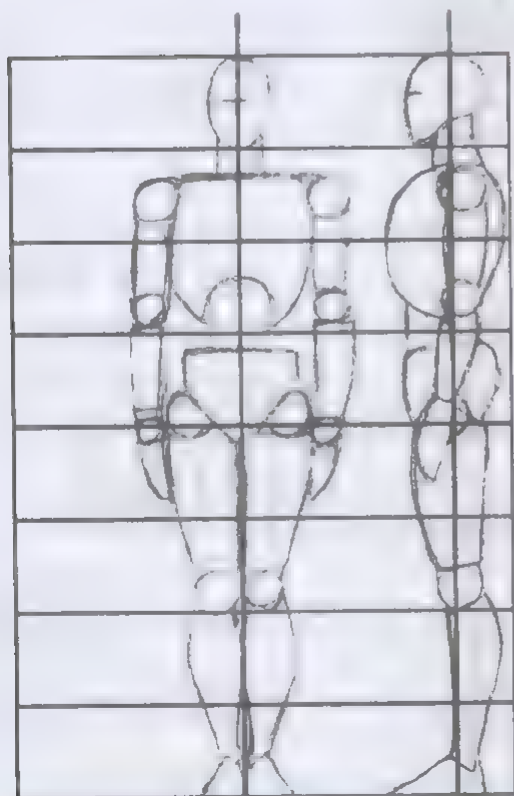
2 Treine um pouco, desenhando bonecos como o primeiro (A). Depois, tente desenhar um boneco como o outro (B). Se ainda assim for difícil, intermédio.





3 Note que temos aqui os dois tipos de bonecos que aparecem na página anterior unidos em um só. E como se um fosse o outro. Tente desenhá-los assim. Para chegar ao desenho do segundo boneco, é mais fácil começar pelo desenho do primeiro que é um esqueleto estilizado.

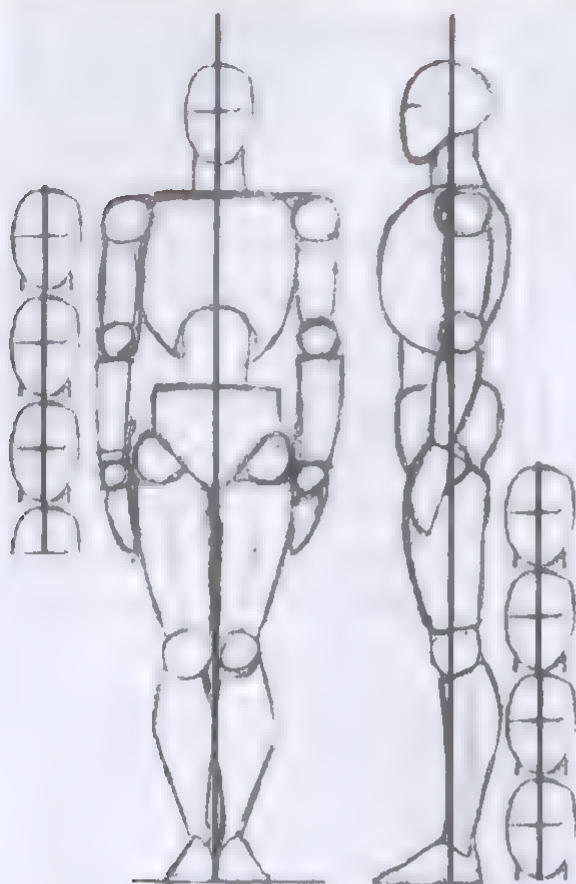
## Proporções




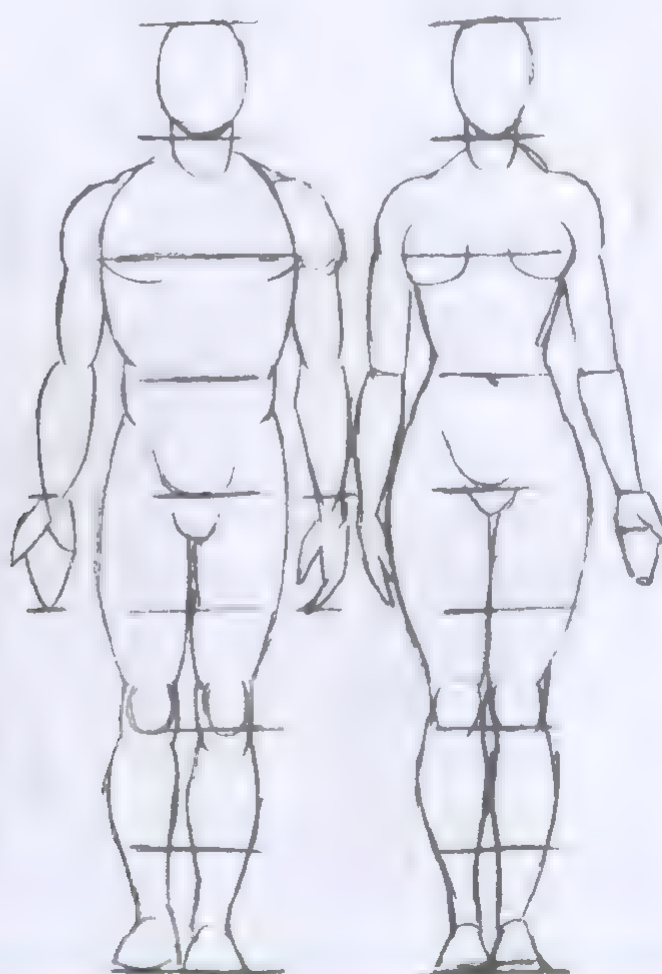
1 Utilizando a altura da cabeça de um boneco como medida-padrão, repetimos oito vezes verticalmente essa medida e teremos divisões onde deveremos desenhar as outras partes do corpo humano.


2 Observe por onde passam as linhas. Em todas as figuras divididas em oito cabeças as linhas demarcadoras passam nos mesmos pontos da figura, tanto de frente como de lado, ou de costas.

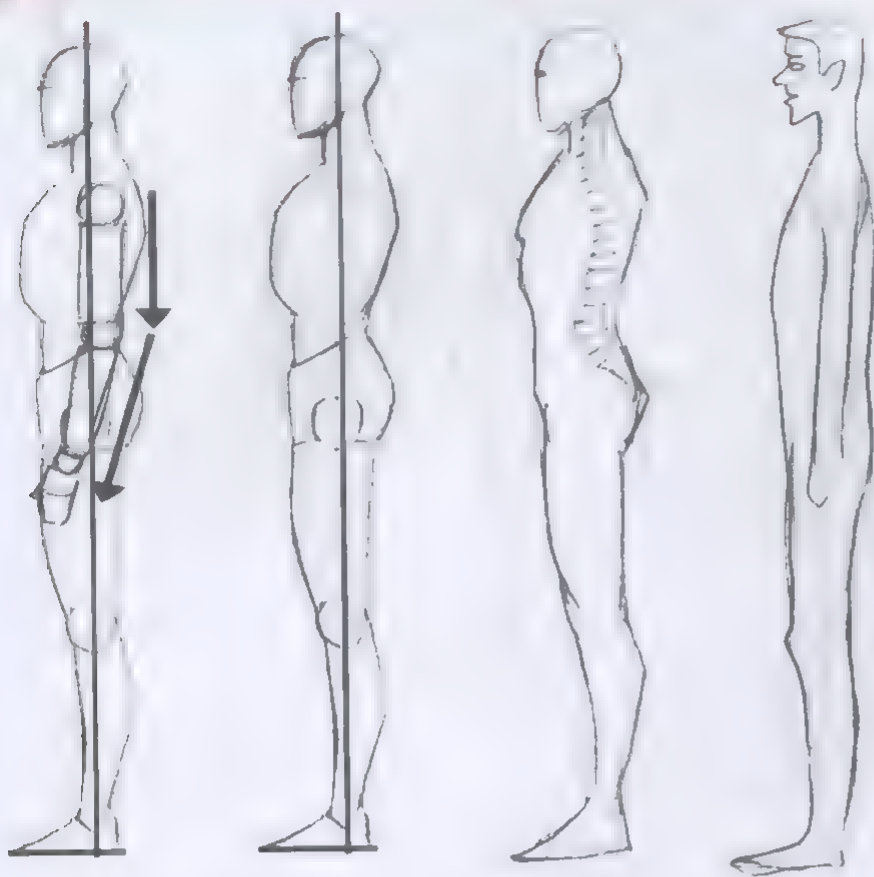





 Numa figura de oito cabeças, o tamanho do braço, do ombro até a mão, equivale a três cabeças; o comprimento da perna, da cabeça do fêmur até o pé, equivale a quatro cabeças.

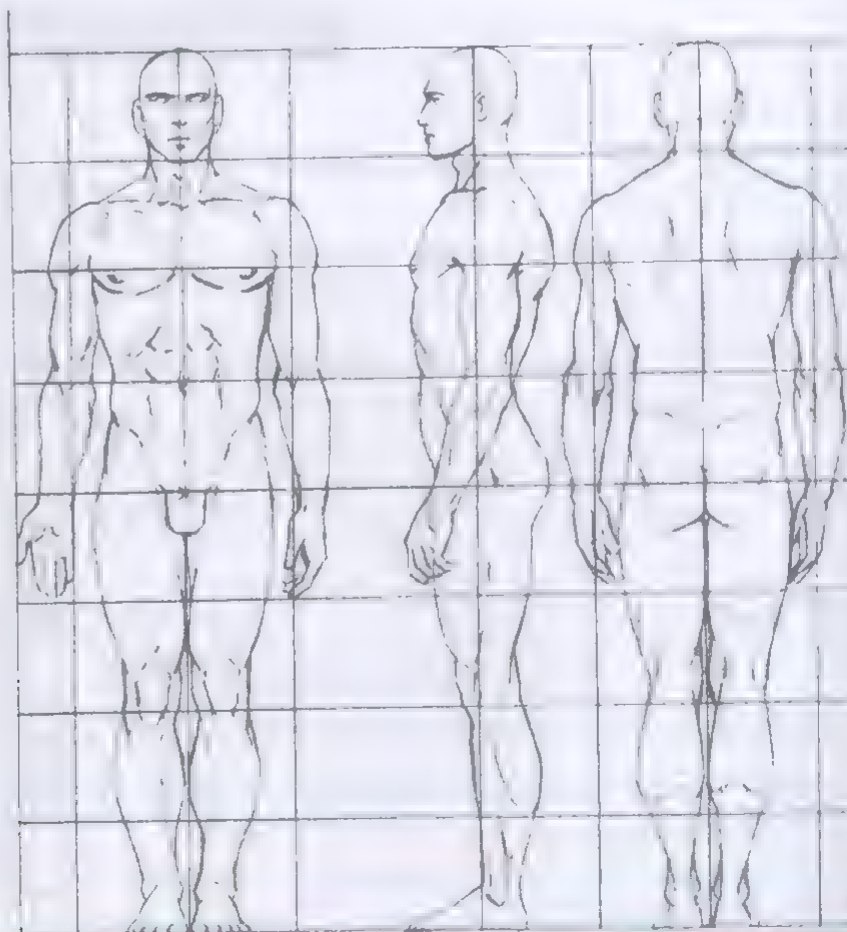



 Agora, é preciso começar a fazer a figura com formas mais humanizadas. Siga esses esboços e tente construir seus novos bonecos nessa forma.



5 Para se conseguir um equilíbrio no desenho da figura vertical, temos que aprender bem a forma e posição da coluna vertebral. Além de traçar uma linha vertical de equilíbrio. Note que a perna, na região da panturrilha, projeta-se um pouco para trás. E o braço não fica reto ao lado do corpo: tem uma leve curvatura. Atente a isso para que seu desenho não fique reto, como fazem os iniciantes.

6 A partir de agora, pode-se desenhar a figura um pouco mais detalhada, dentro das proporções, como essas



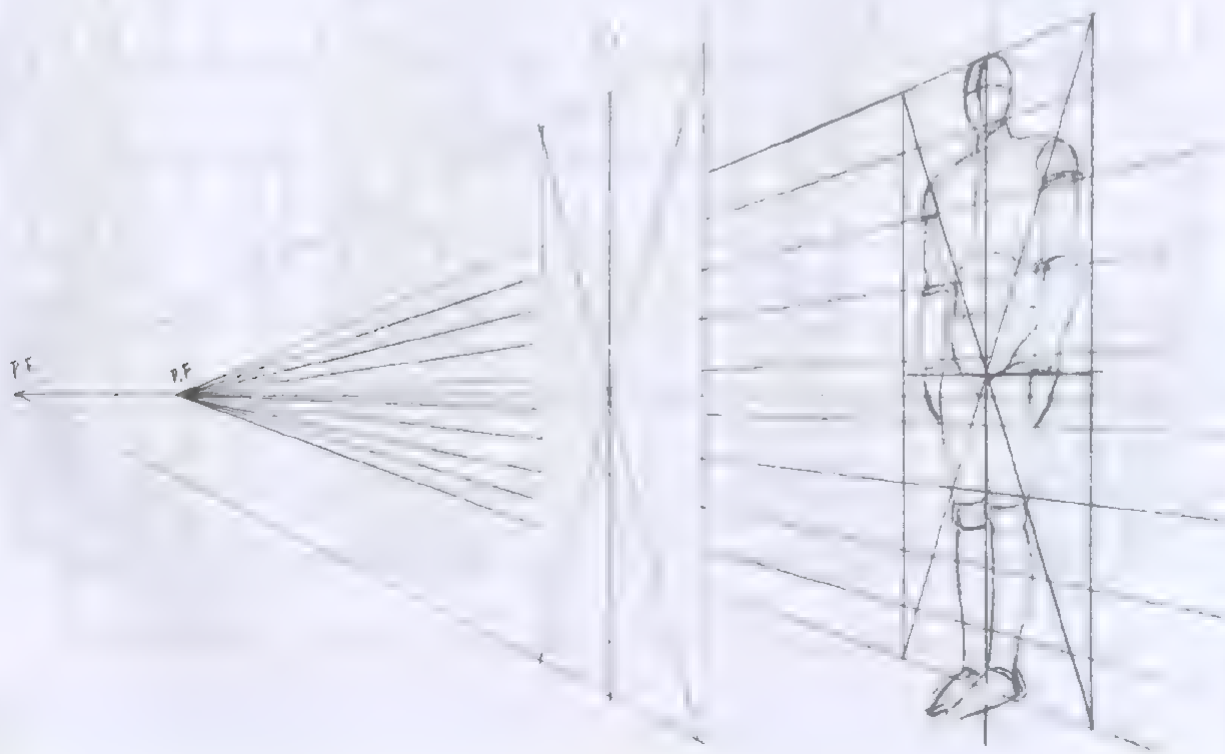
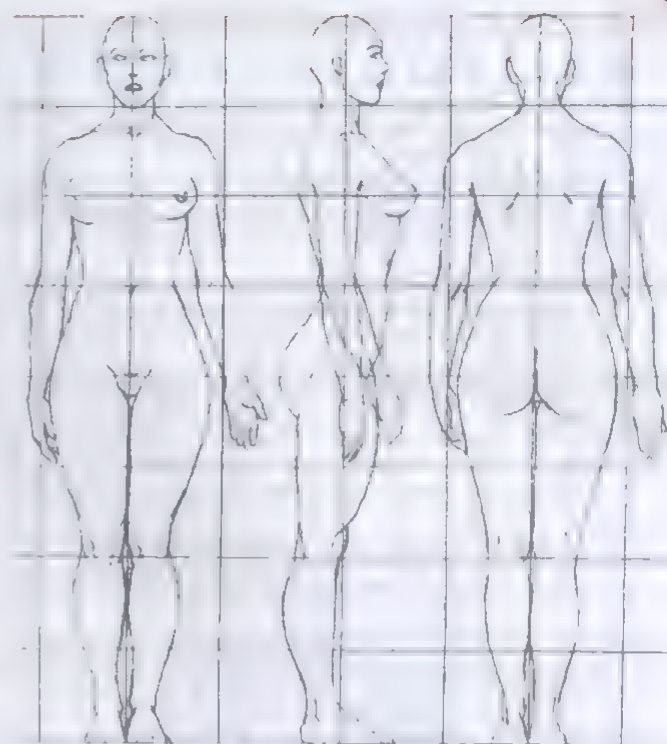
**7** Sempre observe e memorize os locais por onde as linhas divisórias passam. Repita exatamente esse processo nos seus desenhos. Se sua figura parecer desproporcional, é porque não desenhou as partes correspondentes às medidas nos seus devidos lugares.

**6** Passemos, agora do desenho da figura plana para a figura tridimensional. Para isso, utilizamos as regras de perspectiva, com linha do horizonte e ponto de fuga na construção de um retângulo, onde desenharemos um boneco.

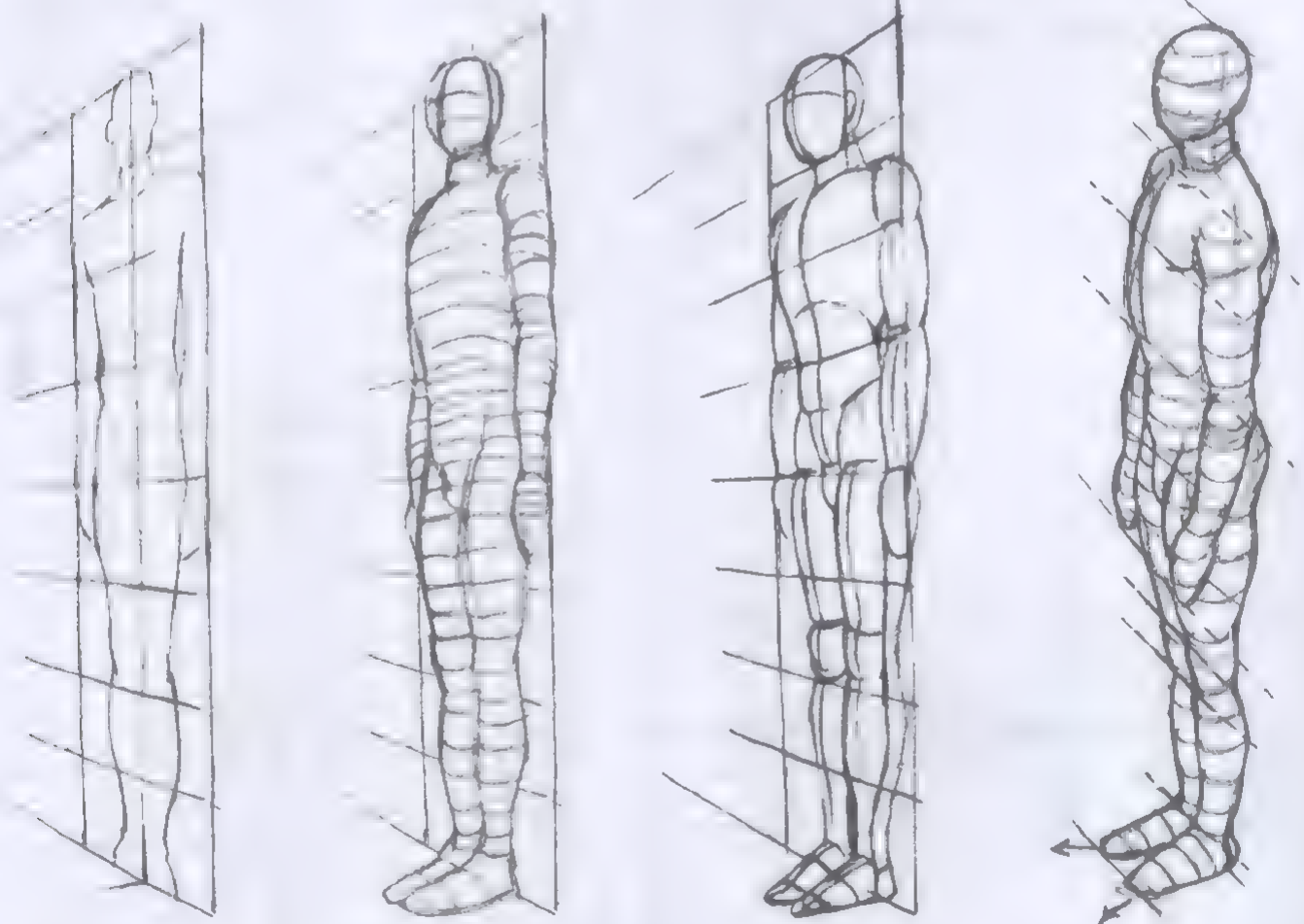
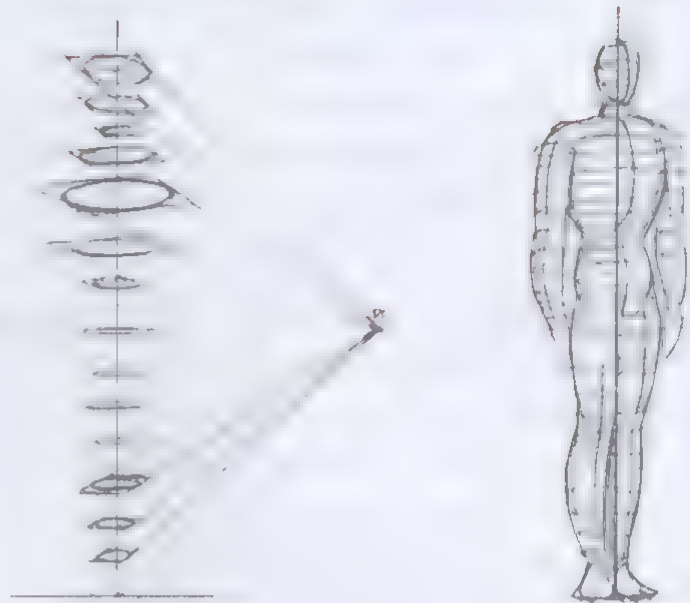
Primeiro encontra-se o meio do retângulo através de duas linhas diagonais (A).

Em seguida, dividimos o retângulo em oito, nove, ou sete partes e meia, que serão as medidas (cabeças) da altura da figura (B). Uma figura de sete e meia cabeças é uma figura de estatura baixa; de oito, estatura comum, e de nove, uma pessoa alta.

Depois, ligamos essas divisões ao ponto de fuga e teremos os espaços onde será desenhada a figura.

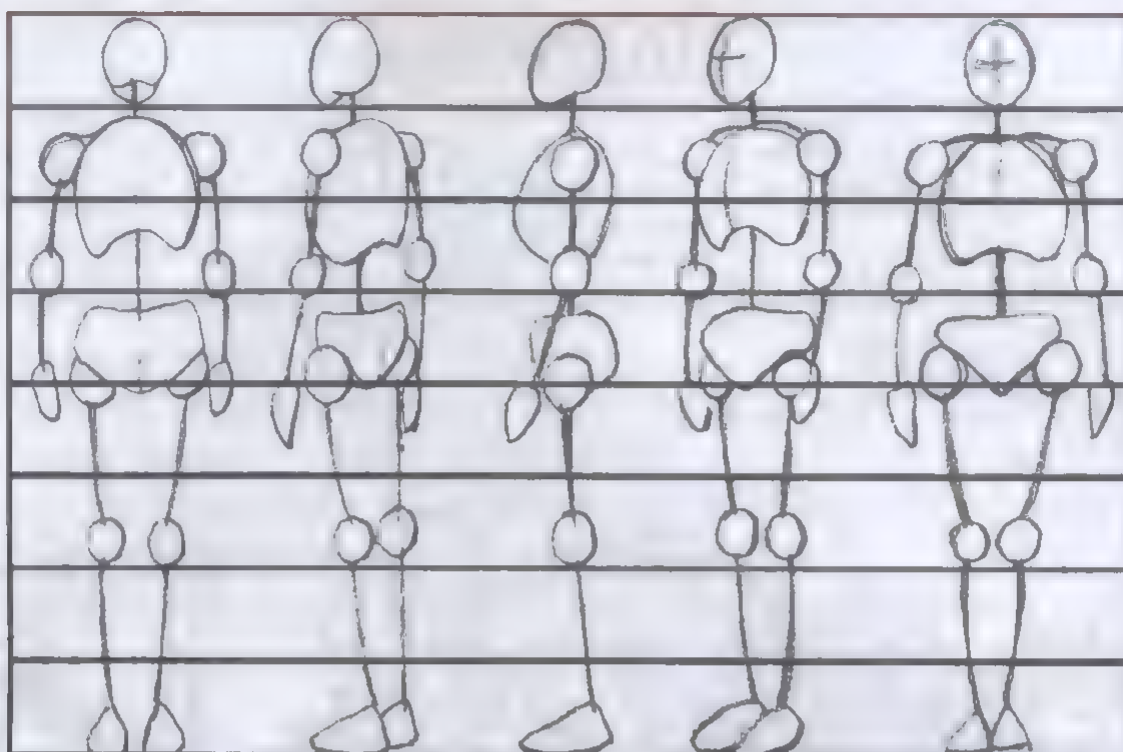


Utilizando a mesma técnica de perspectiva, começamos a desenhar um boneco com volume. Para isso, utilizamos elipses e pensamos nessas elipses em relação à linha do horizonte. No desenho "A", vemos que as faces inferiores das elipses que estão acima da linha do horizonte são visíveis e as faces superiores são visíveis naquelas que estão abaixo da linha do horizonte. Seguimos o mesmo processo ao desenharmos o boneco "B".



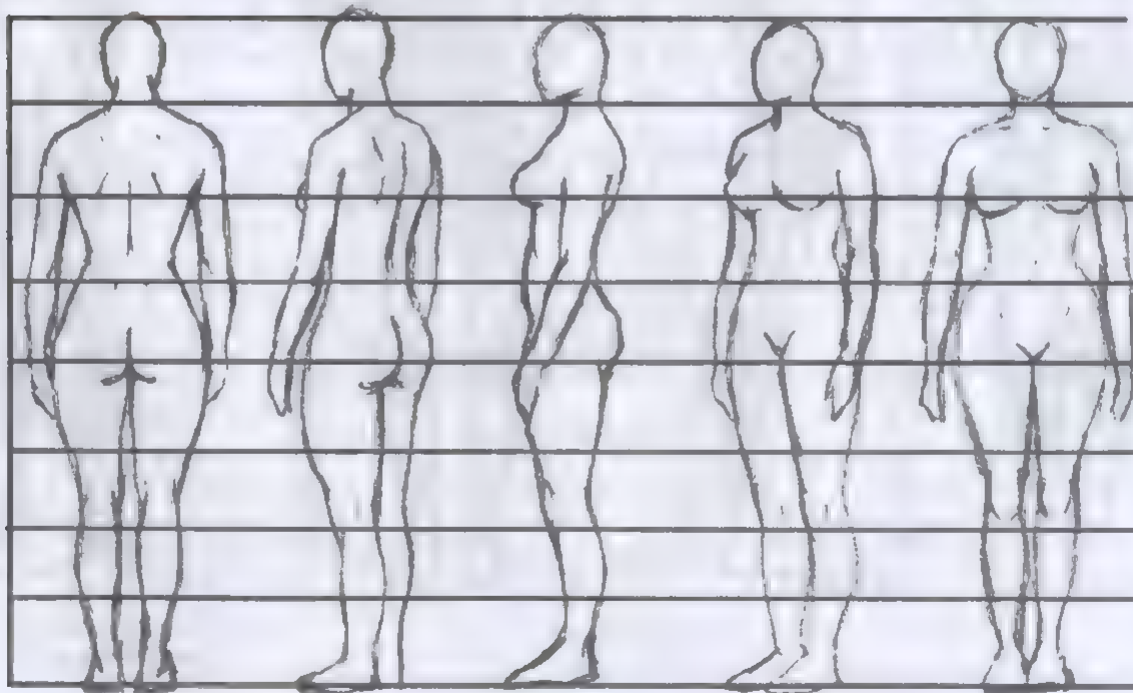
Aqui vemos o processo novamente, agora, apenas com o desenho do boneco, um pouco mais detalhado. Os cotovelos, joelhos, devem estar alinhados em perspectiva para que seu boneco não fique torto.





## Exercício 11

Desenhe cinco figuras humanas em diferentes poses, usando o mesmo modelo de referência. Observe a proporção e a estrutura corporal, e tente capturar a essência de cada pose com linhas simples e fluidas.



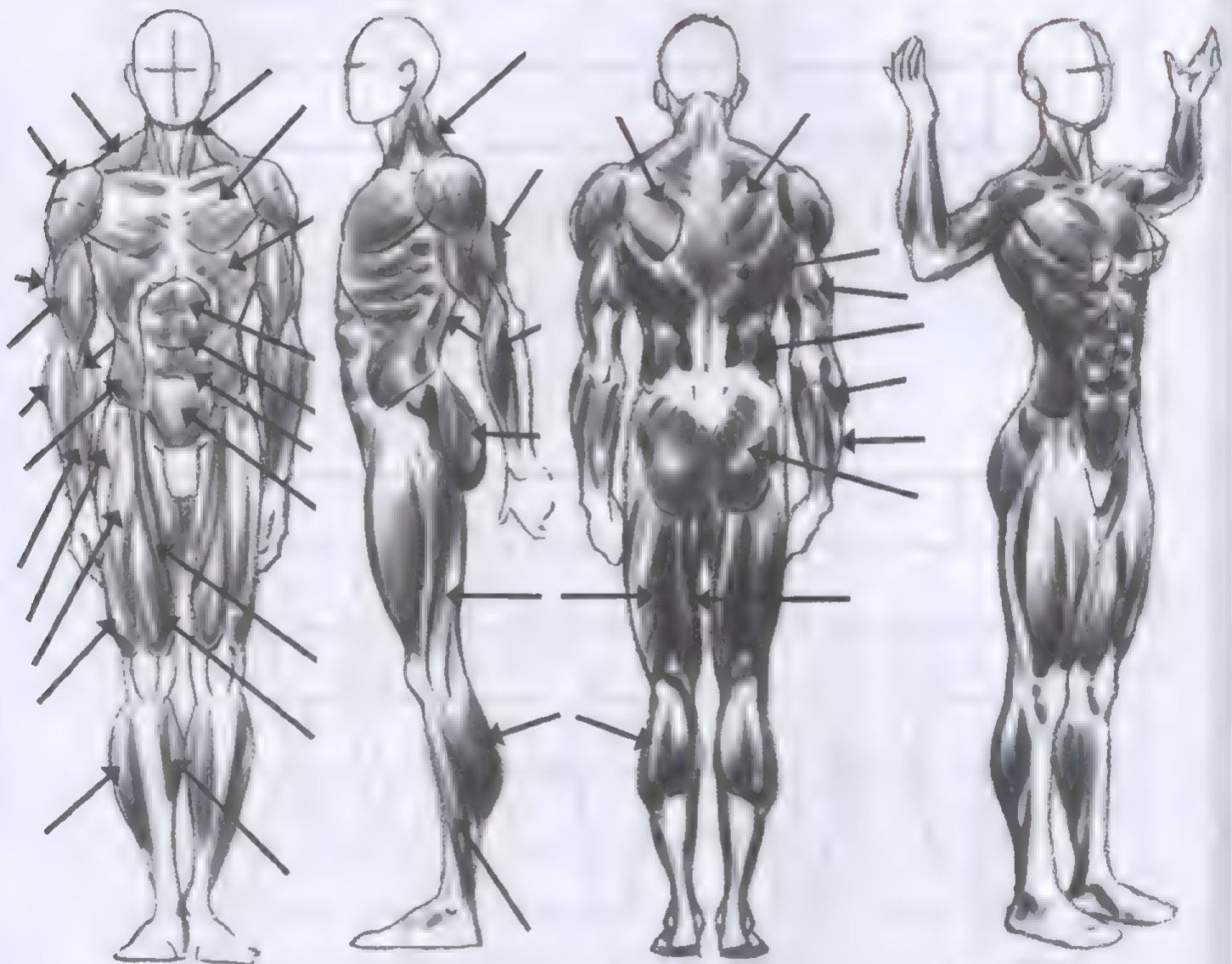
## Exercício 12

Desenhe cinco figuras humanas em diferentes poses, usando o mesmo modelo de referência. Observe a proporção e a estrutura corporal, e tente capturar a essência de cada pose com linhas simples e fluidas.

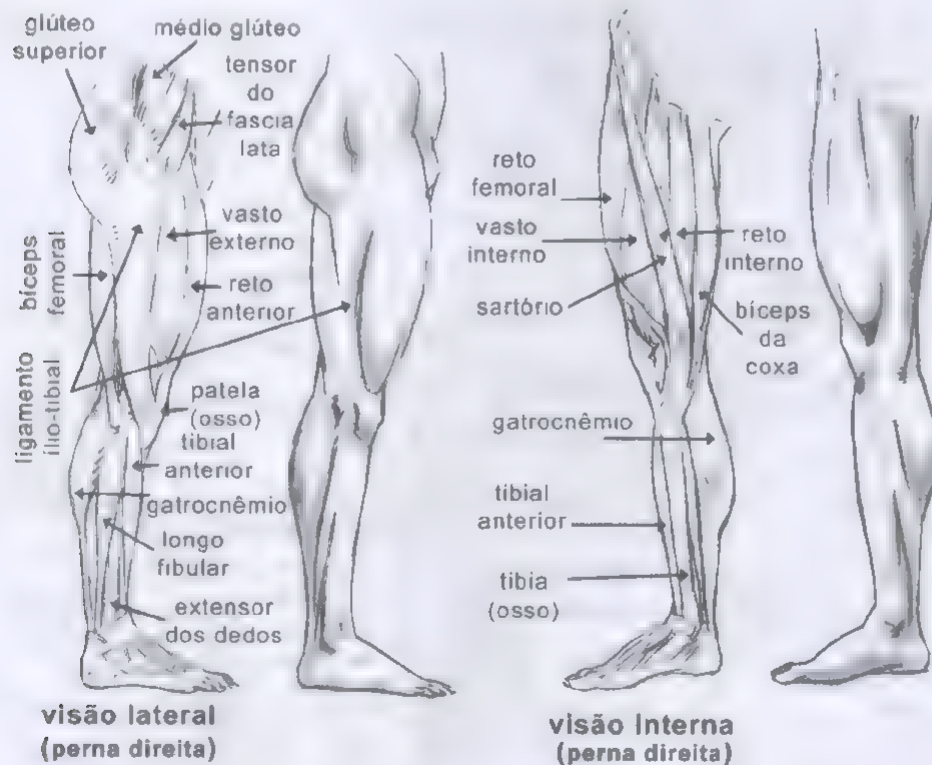
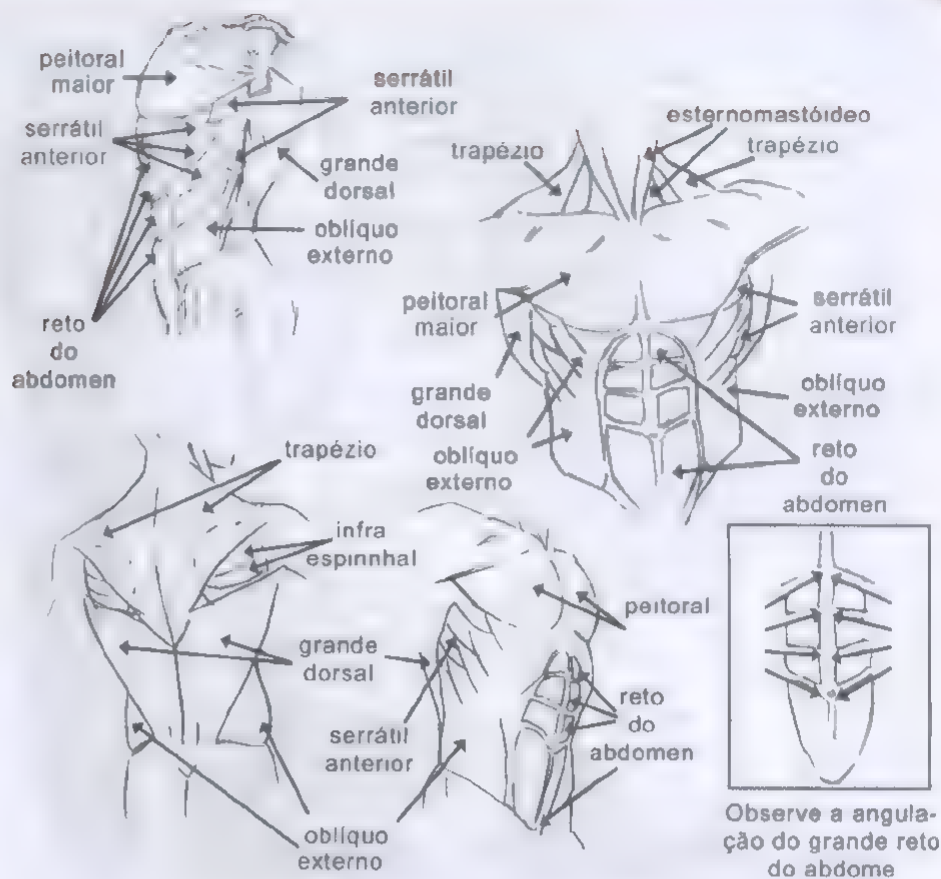
# Anatomia



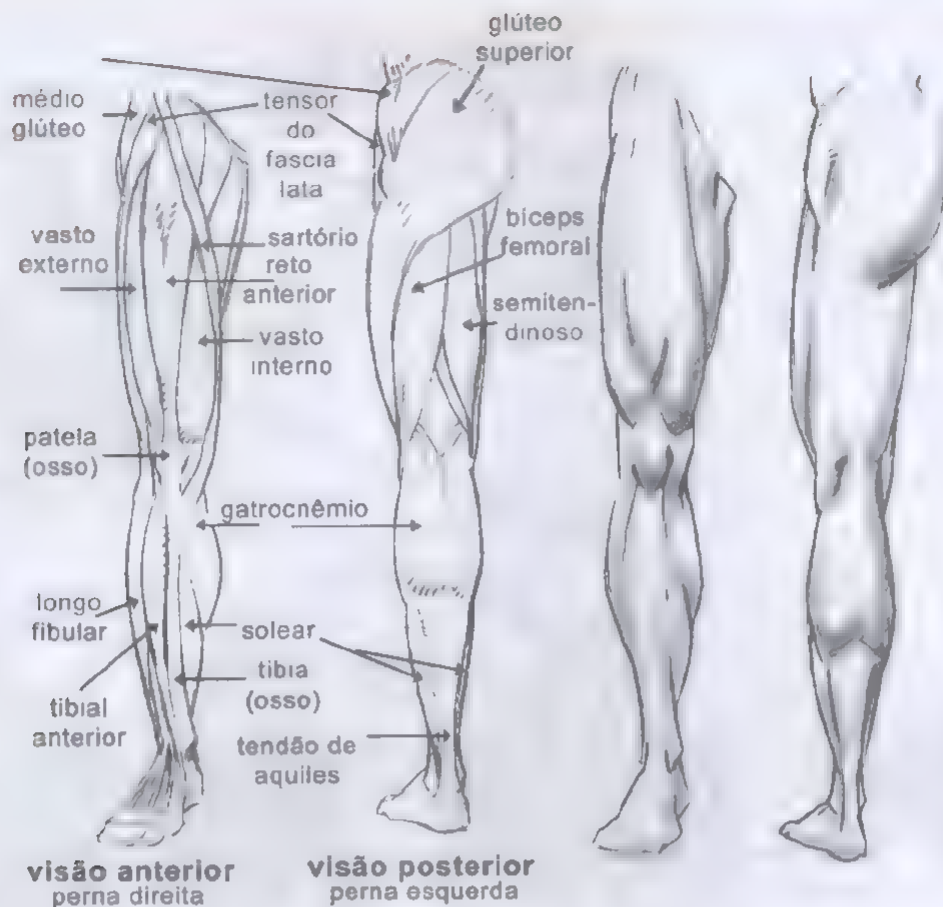
detalhada



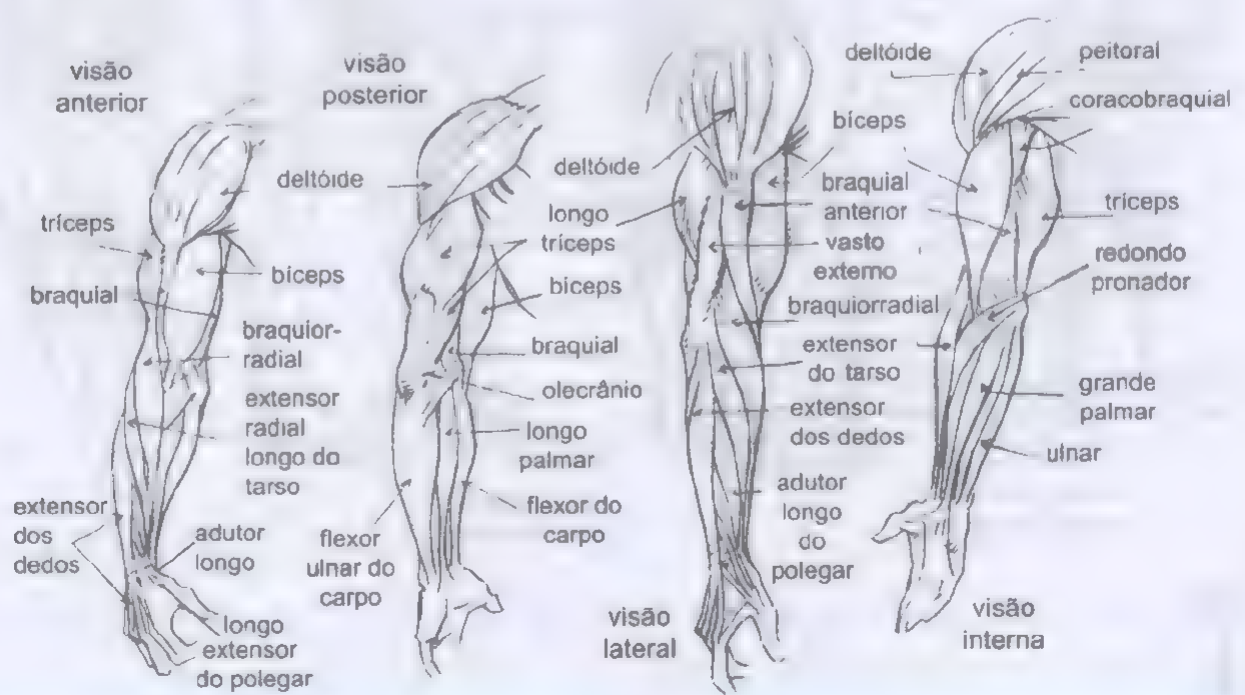
2 Começemos aqui com os músculos do tronco vistos em posições diferentes para que todos os mais importantes músculos fiquem visíveis. Procure observar bem cada um deles e memorizá-los assim como seus nomes e depois tente reproduzi-los, desenhando-os.



3 Ao lado, temos a musculatura mais importante da perna. Observe as imagens com atenção e faça o mesmo que o indicado para a imagem acima.



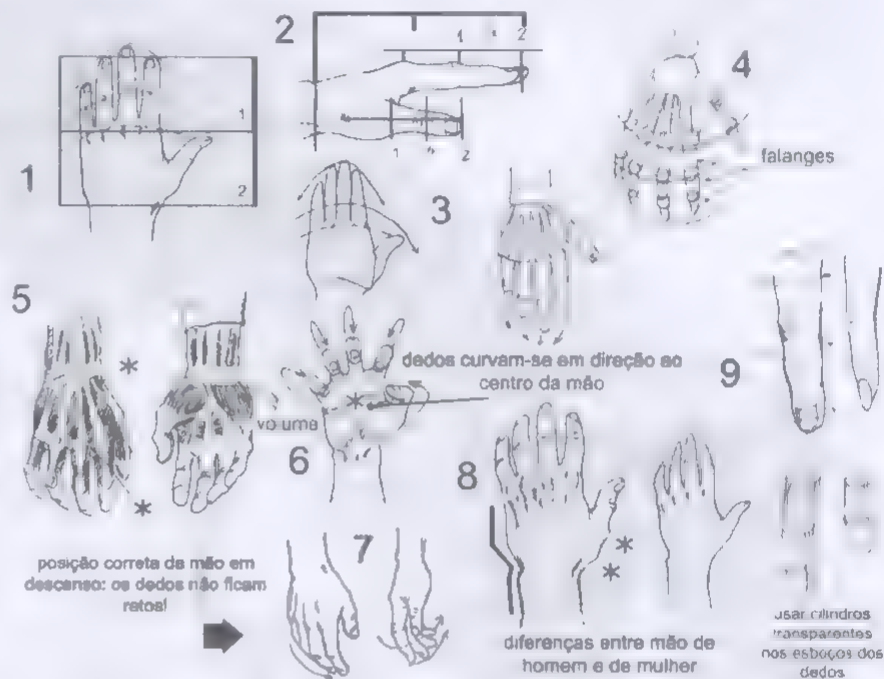
4 Aqui temos a anatomia do braço em posições "chave". Conhecendo os músculos do braço nessas posições, fica menos difícil desenhá-los em outras. Como nas outras imagens, ao lado da figura descarnada, temos o exemplo sombreado de como se apresentam os músculos no corpo humano.



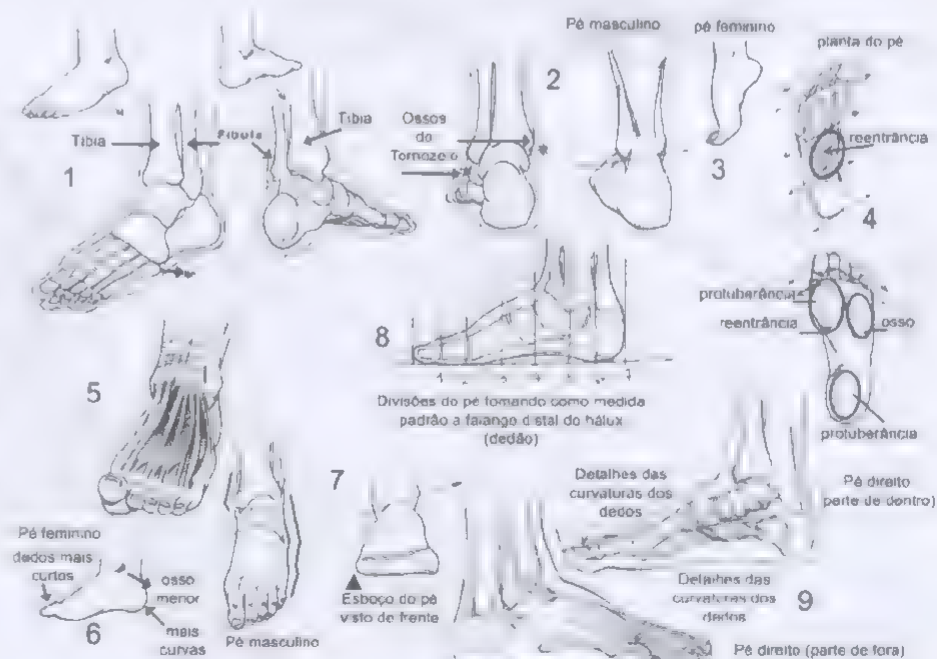


Observando os desenhos a seguir, poderemos aprender não só as principais características das proporções da mão e dos dedos (1 e 2), como das curvaturas dos mesmos de maneira natural (3 e 4). A anatomia da mão está bem simplificada aqui para que você aprenda os pontos onde os tendões (em branco) aparecem e os músculos (em hachurado). Repare bem como os dedos se dobram rumo ao centro da palma da mão quando fazemos um movimento de "garra". Esse detalhe é muito importante para que seus desenhos fiquem corretos (6). Nunca desenha os dedos estica-

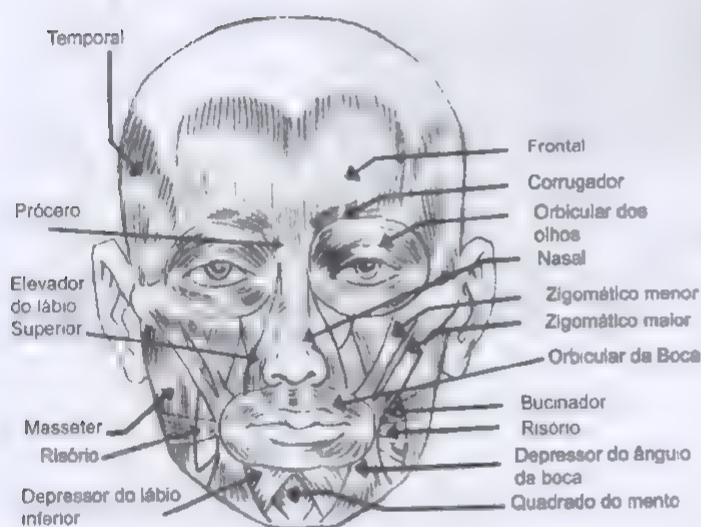
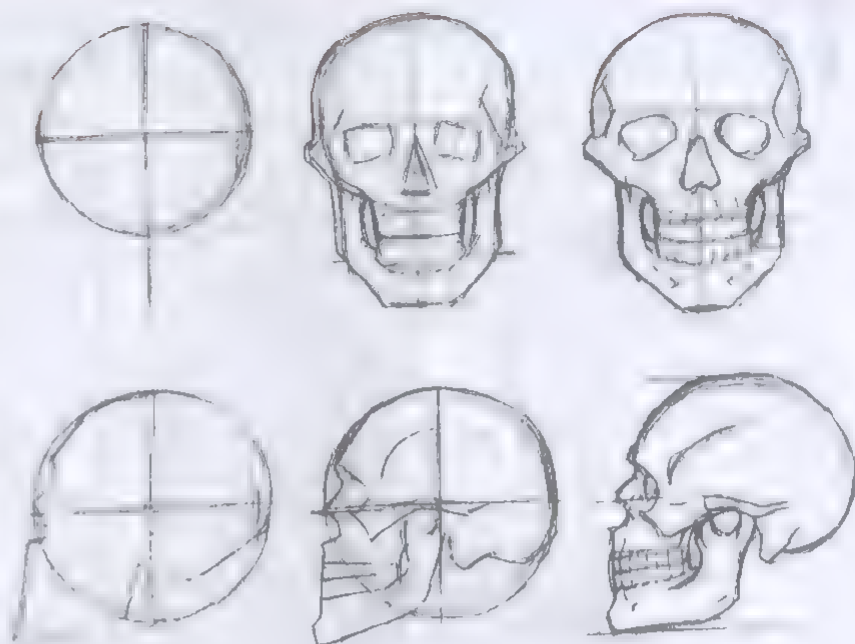
dos quando a mão está em repouso, ficam levemente flexionados (7). Repare também nas principais diferenças entre as mãos masculina e feminina (8). Finalmente, para que os dedos fiquem bem desenhados, esboce-os como se fossem cilindros divididos e transparentes (9).



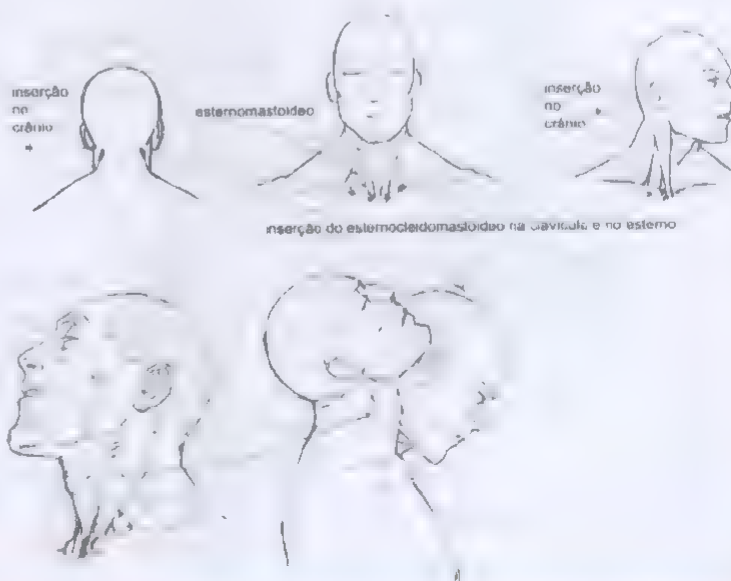
Quanto à anatomia do pé, essa imagem mostra um esboço simplificado dos ossos do pé visto em escoreço (1) e por trás (2). Os tendões são mostrados (5), pois aparecem muito nesse movimento do pé. As proporções básicas do pé de lado são vistas na imagem 8 e as curvaturas do pé são mostradas na imagem 9.



8 Na imagem ao lado, temos o processo de construção do crânio de frente e de lado. Procure observar e copiar aplicando as regras de medição do desenho básico da cabeça humana (Ver a publicação "Casarios e retratos")



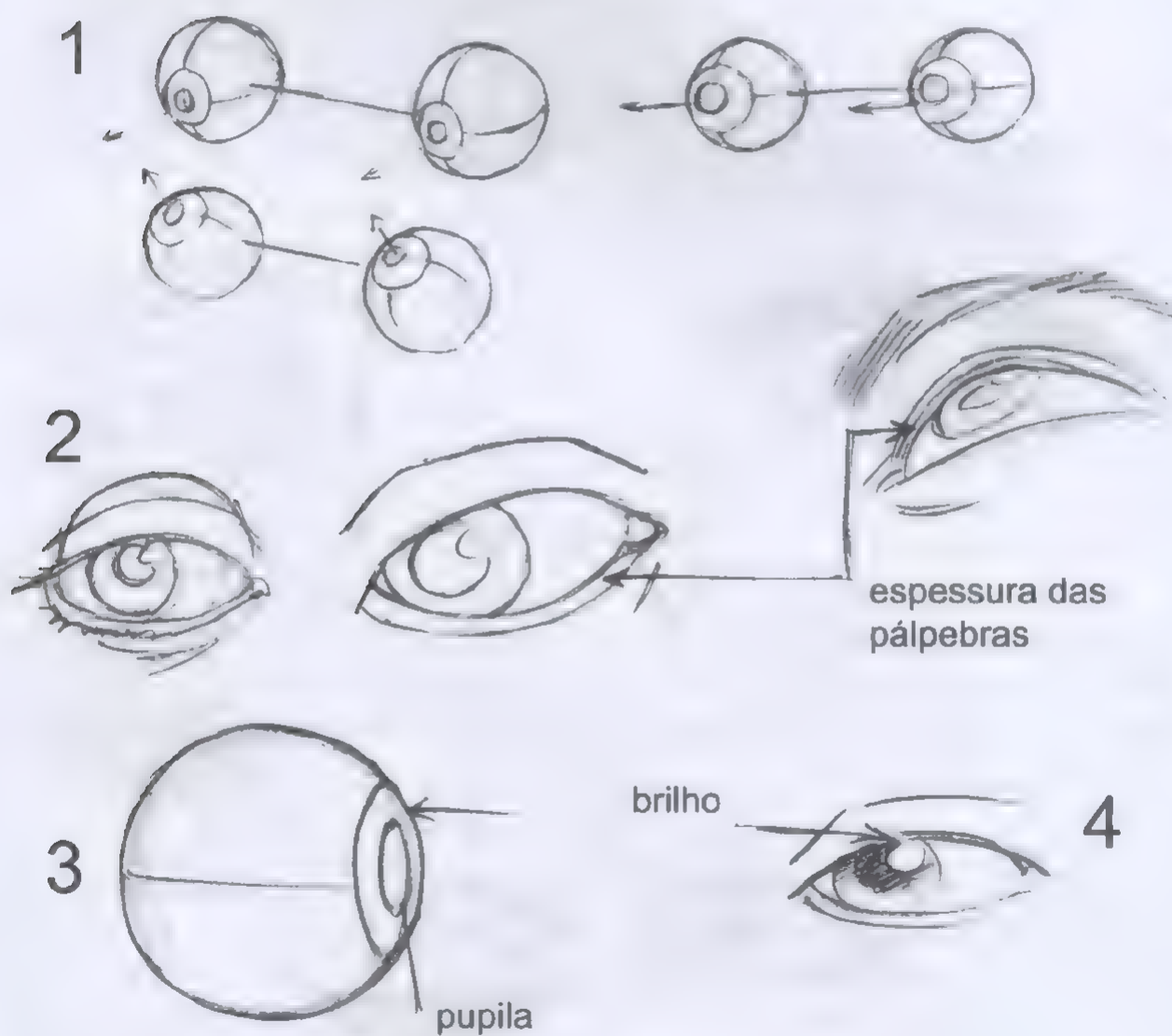
8 Ao lado, temos os principais músculos da cabeça. Procure memorizar suas posições e seus nomes além da exata posição que ocupam



9 Nessa imagem, aprenda o movimento da cabeça e do pescoço, para frente e para trás, e um leve giro lateral onde o músculo Esternocleidomastoideo aparece mostrando sua ação nesse movimento. Esse é um ponto importante a aprender, pois é muito comum essa situação surgir



das pálpebras (2). Não se esqueça de desenhar a espessura delas! (3) e como a íris projeta-se para fora do globo ocular, como uma lente colocada sobre este (3), e é sobre essa "lente" que a luz incide, criando aquele brilho tão importante e expressivo que deve ser sempre desenhado (4).



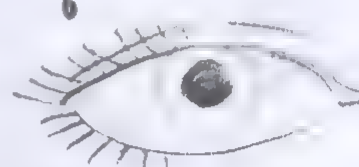
11 Observe na figura 5 os cílios, os olhos abertos e fechados. Eles não podem ser traçados "duros" e com distâncias iguais entre si, como na figura 6



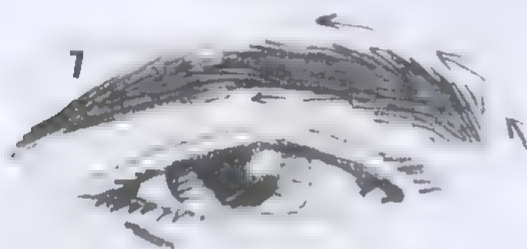
5



6



12 A linha da íris é traçada com uma curva, seguindo a forma do globo ocular. Na figura 7, a linha da íris é traçada com uma curva, seguindo a forma do globo ocular. Na figura 8, a linha da íris é traçada com uma curva, seguindo a forma do globo ocular.



7

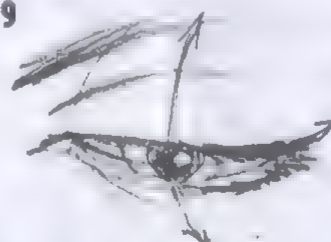
8



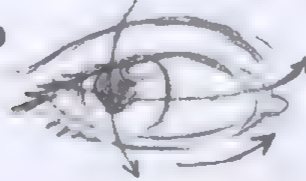
13 A linha da íris é traçada com uma curva, seguindo a forma do globo ocular. Observe que a linha da íris é traçada com uma curva, seguindo a forma do globo ocular. Na figura 10, no desenho do olho de lado, as pálpebras ultrapassam a linha que delimita o globo ocular.



9



10

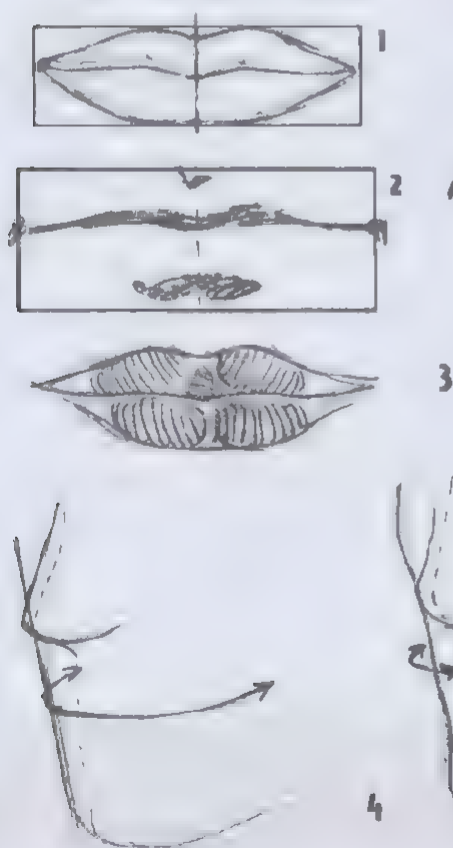
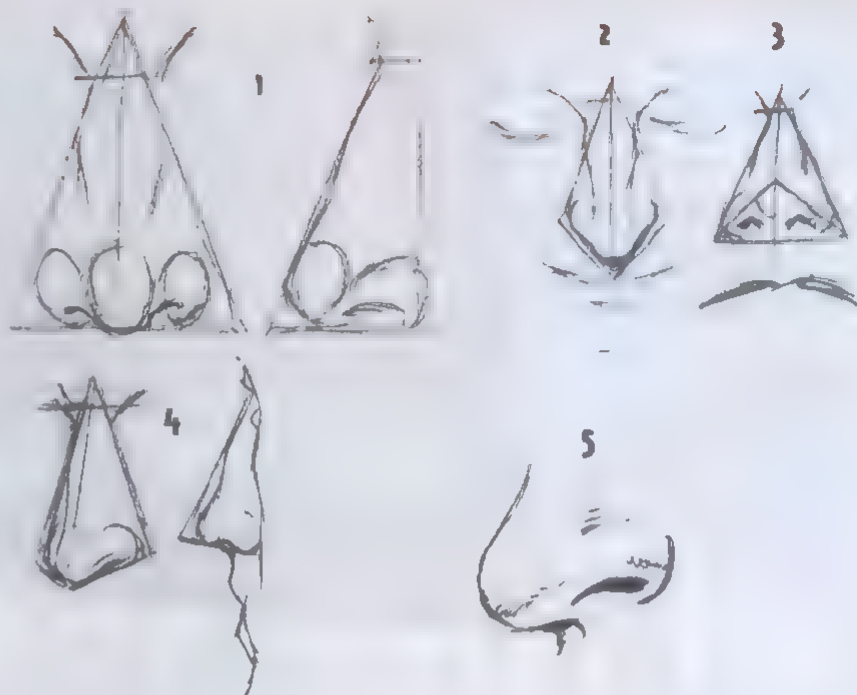




## O Nariz

14 Através de um desenho de um triângulo, esboçamos o nariz (1). Observe o triângulo e o nariz visto de cima e de baixo (2 e 3) e em outras posições (4).

Repare bem no desenho das narinas, onde é colocada a abertura, e os volumes da ponta e da aba do nariz (5). Utilize sempre um triângulo como base para o desenho do nariz



## ^ Boca

15 Desenhe um retângulo na horizontal e divida-o em duas partes (1 e 2). Em seguida, trace a boca como mostram os desenhos. Lembre-se de fazer os lábios femininos menores e mais carnudos que os masculinos (3) – isso é só uma regrinha in c a que deve ser quebrada dependendo das circunstâncias.

Nessa imagem, vemos como é o desenho da boca de lado (4).

Repare que, mesmo de lado, as curvas dos lábios aparecem.

É importante lembrar que a boca deve seguir a curva do rosto quando desenhada em escorço! (5)



## A Orelha

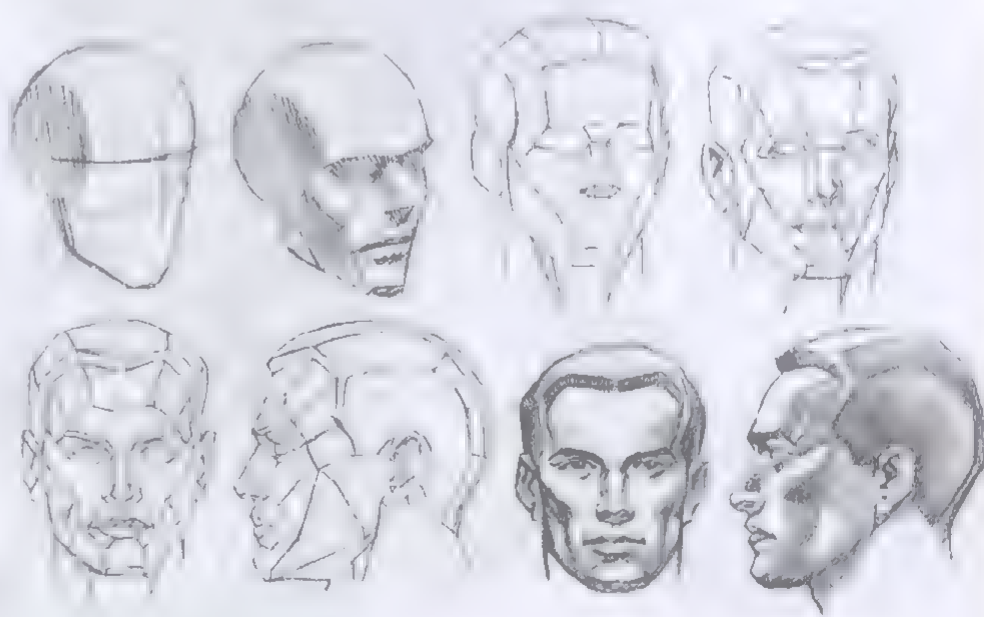
- 16 Pela imagem 4, você pode aprender a construir as curvas da orelha e desenhá-la de frente, como na imagem 1, e em outras posições (2 e 3). A orelha é um pouco complicada de desenhar, por isso, é bom fazer estudos observando fotos ou modelo ao natura



## Planos

- 17 Para que possamos sombrear bem as figuras, temos que aprender a reconhecer bem as formas, suas reentrâncias, volumes e protuberâncias. Para isso, "geometrizamos" a figura e chamamos isso de "planos".

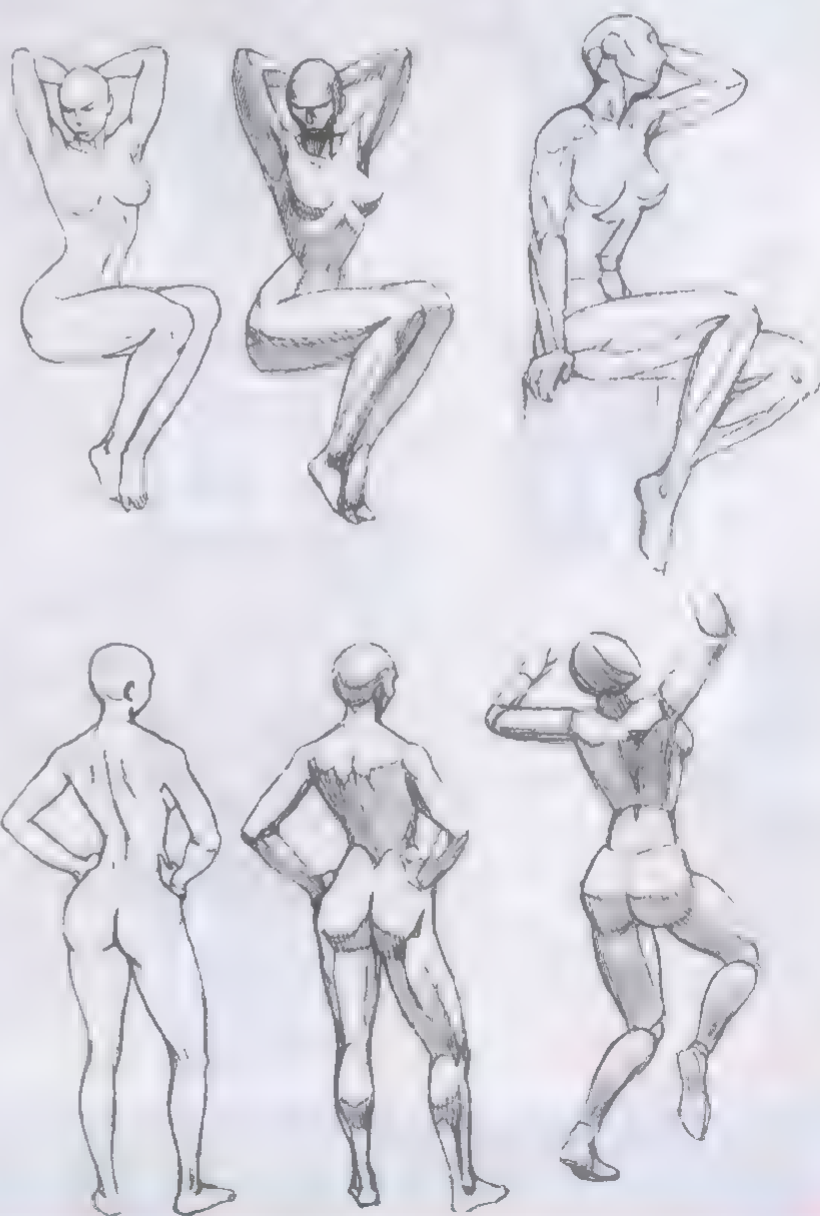
Nessa imagem, vemos um estudo de planos da cabeça e depois o sombreado resultante dessa geometrização. Para se fazer essa geometrização é preciso conhecer a anatomia, e estudar a figura sob os efeitos da luz. Assim fica mais fácil compreender onde as curvas serão transformadas em planos achatados



**18** Aqui vemos como se marca os planos no corpo do homem e da mulher, seguindo as formas básicas da anatomia. Comece treinando com o desenho do boneco (7), depois, passe para as formas mais complexas. Estude bem, nesses desenhos como são estruturadas as formas geometrizaadas e suas relações com os conjuntos de músculos e, depois, tente reproduzi-las.

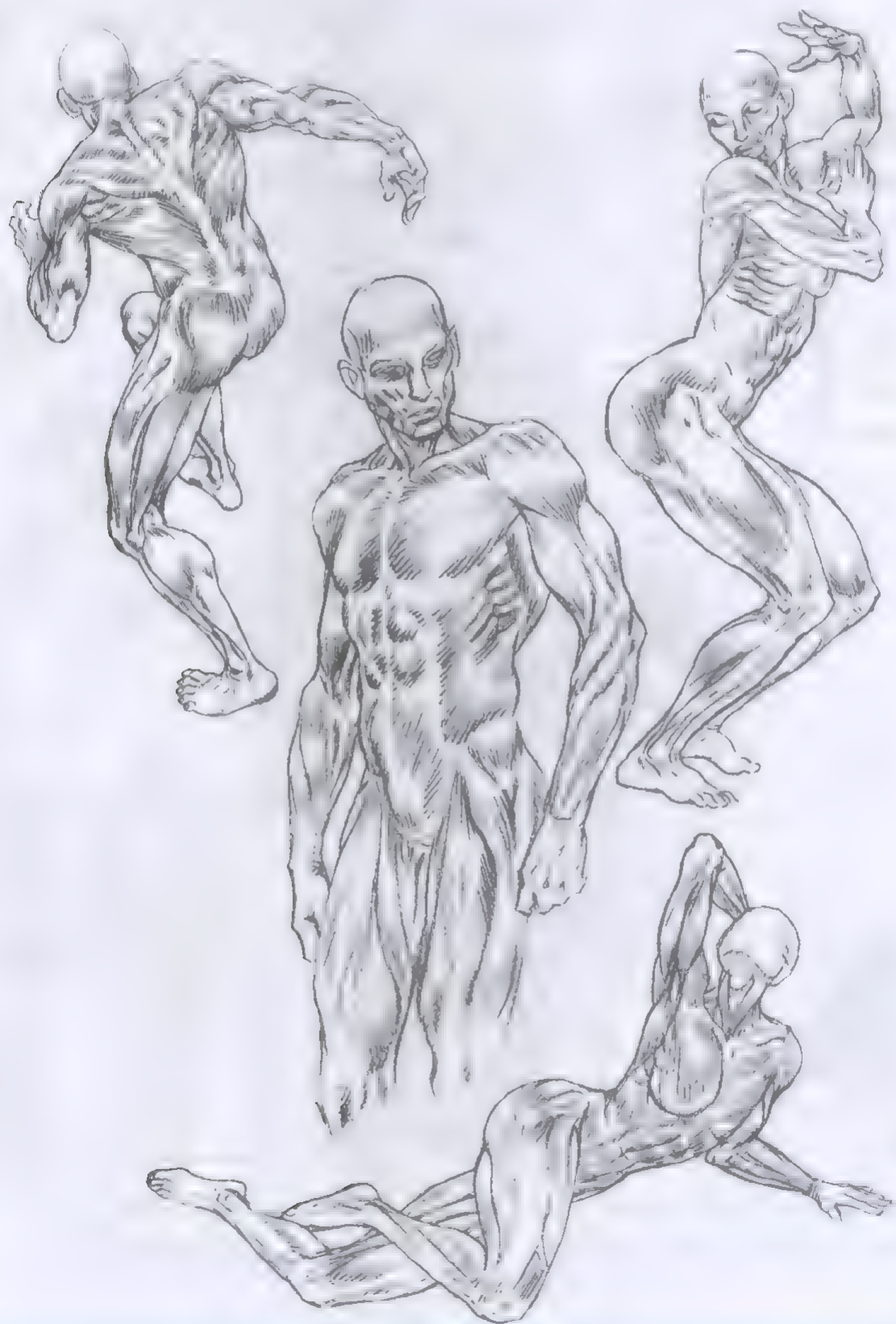


**19** Nessa página, temos mais alguns exemplos de como se determinam os planos nas figuras para que possam aparentar volume e possam ser sombreadas. Nas figuras à esquerda, vemos um desenho linear sem sombras. Na figura seguinte, trabalha-se a "quebra" dos arredondados, marcando os pontos onde a sombra irá incidir com mais intensidade.




20 Nessa página, temos vários exemplos de figuras humanas descarnadas. Os músculos

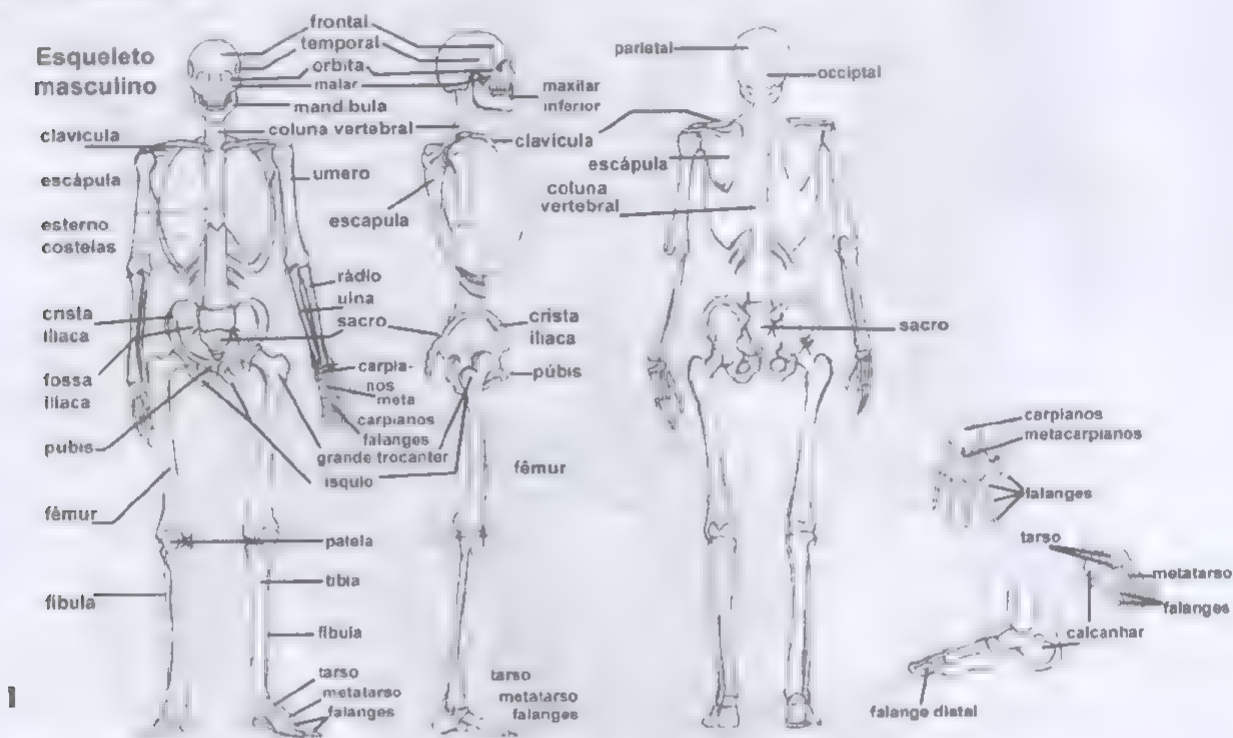
Como as figuras estão em movimento, você pode observar como esses músculos se comportam em posições diversas.




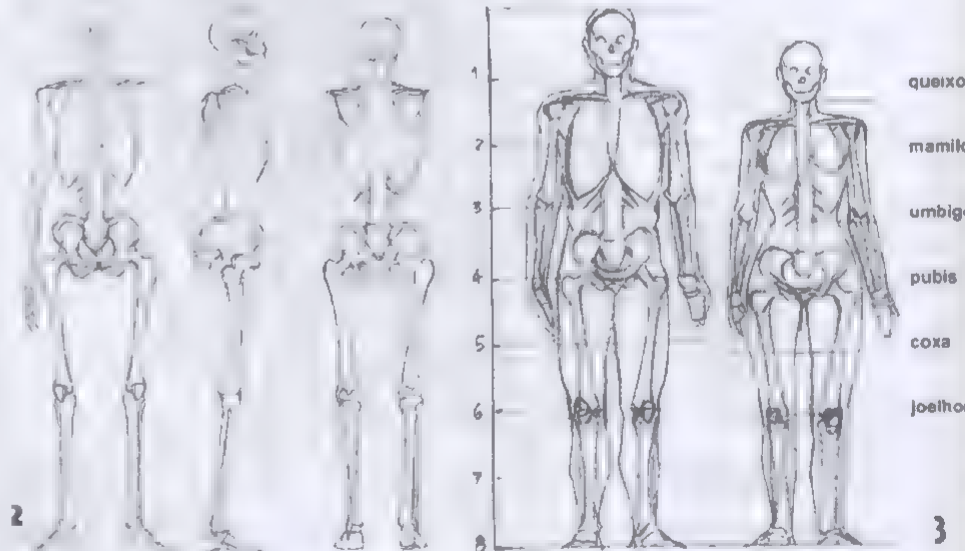


21  A seguir, apresentamos aqui um esqueleto masculino um pouco simplificado, em três vistas e os nomes dos ossos

22  Na imagem 1, também um esquema rápido dos ossos da mão e pé. É importante que você observe atentamente, e tente reproduzi-los, desenhando, até que consiga memorizar bem



23  A regra de proporções utilizada anteriormente aplica-se também nesse caso. Na imagem 2, temos um esqueleto feminino. Na 3, podemos observar que embora tenham sido construídos com oito cabeças, o esqueleto feminino é menor



O crânio feminino é um pouco menor; a mandíbula é mais suave. A pélvis é mais larga e a crista ilíaca mais baixa. A escápula é menor e o tórax, mais estreito

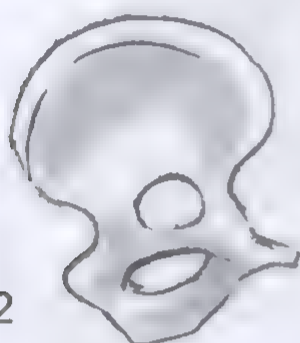


1

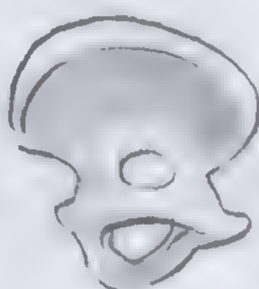
Pélvis masculina



Pélvis feminina



2

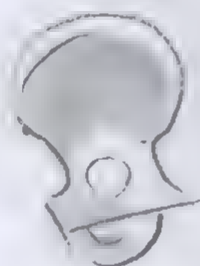


e como  
deixar aqui alguns esquemas  
com as proporções e princ  
pais linhas marcadas, para  
facilitar um pouco as coisas.  
Para aprofundar ma  
teoria é ter um bom e deta  
lhado livro de anatomia  
artística ao qual você terá  
que recorrer sempre!



3

Frente

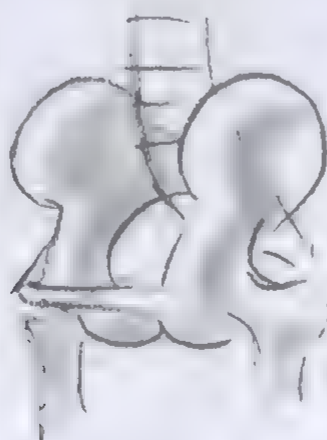


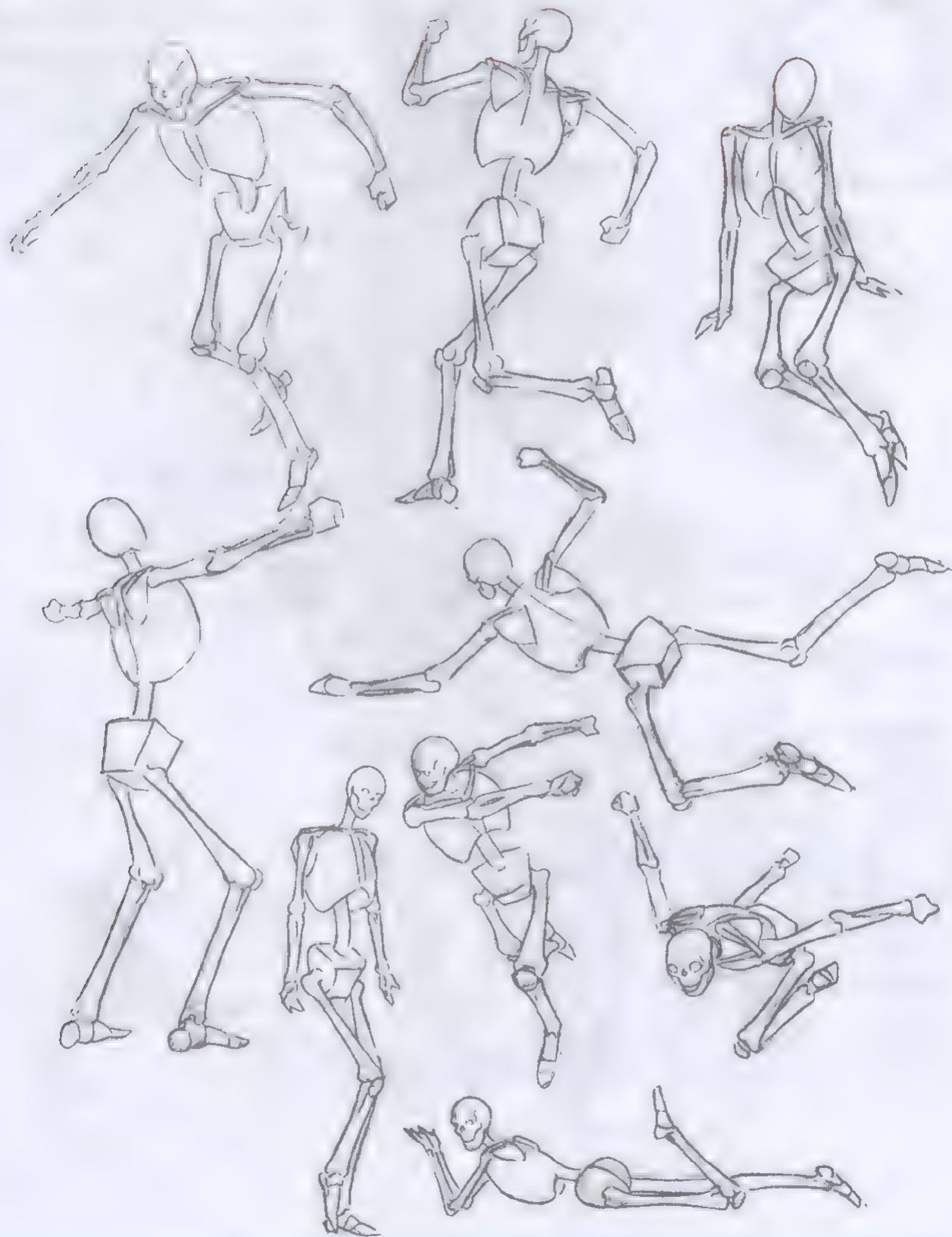
Lado



Costas

4





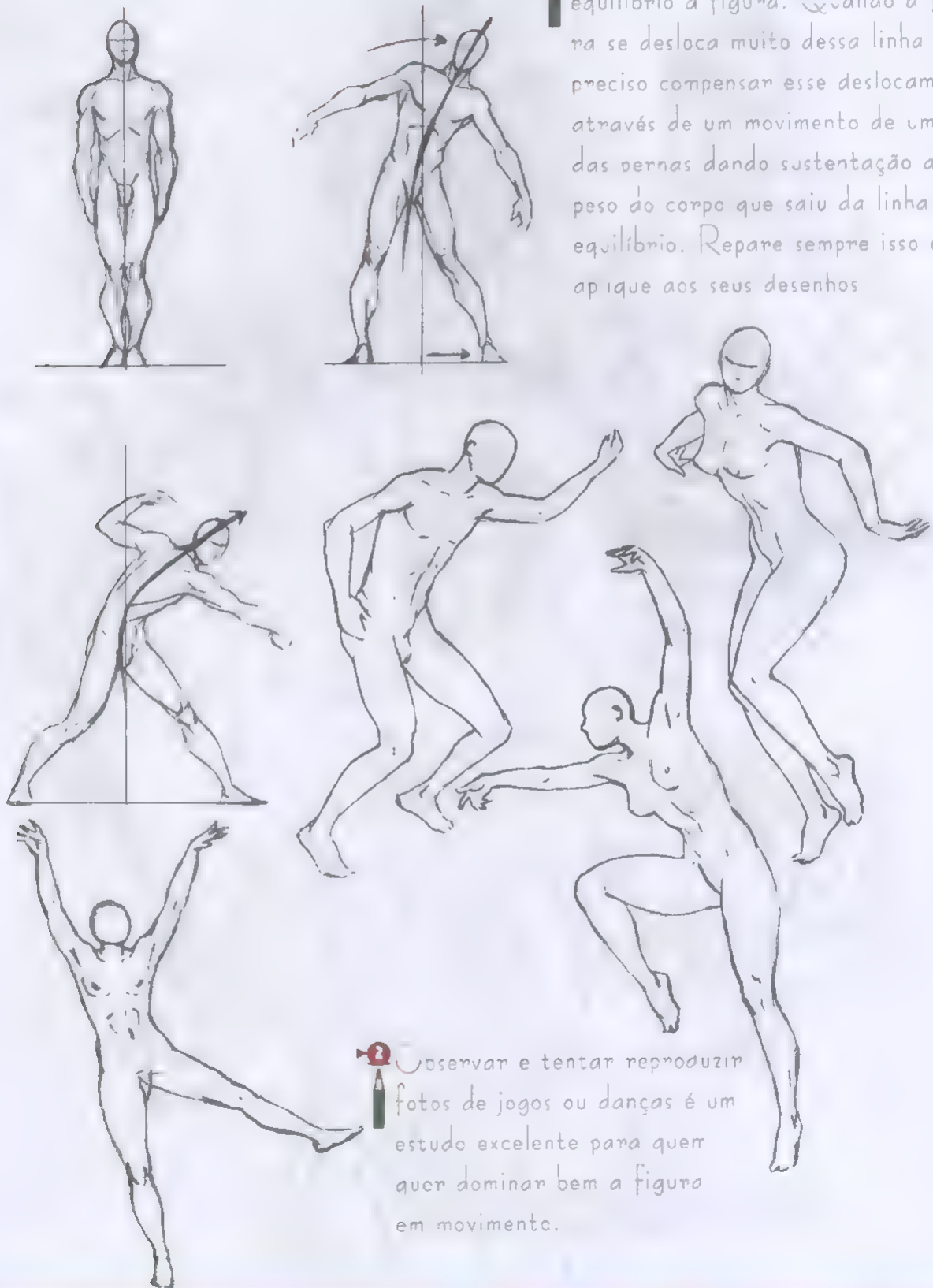
26 A musculatura exagerada de fisiculturistas dá um resultado plástico bonito no desenho mas não é muito boa para o estudo de anatomia, já que os músculos hipertrofiados podem confundir o iniciante que faz seus estudos através de fotos. Procure aprender com figuras mais comuns, de preferência, ao natural





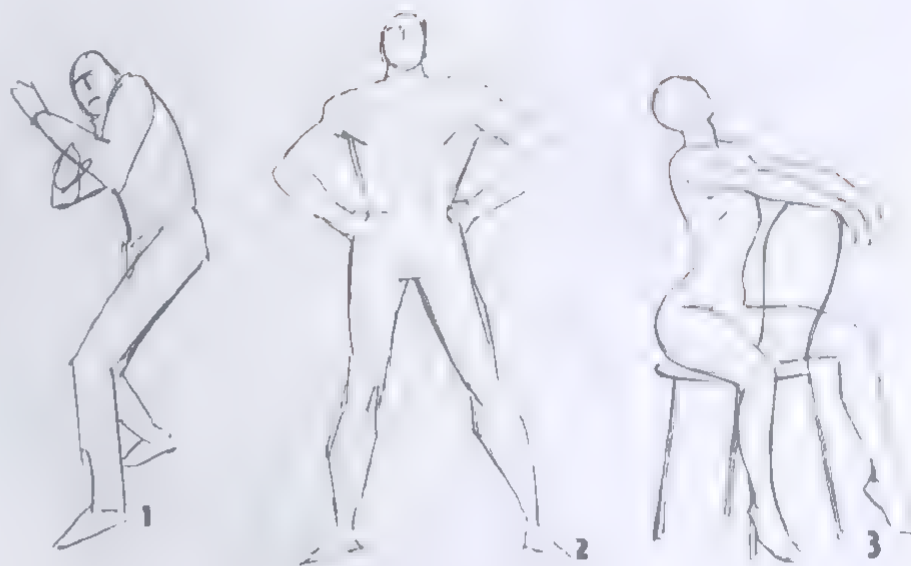
# A figura em movimento

**1** Há uma linha imaginária que sugere equilíbrio à figura. Quando a figura se desloca muito dessa linha é preciso compensar esse deslocamento através de um movimento de uma das pernas dando sustentação ao peso do corpo que saiu da linha de equilíbrio. Repare sempre isso e aplique aos seus desenhos



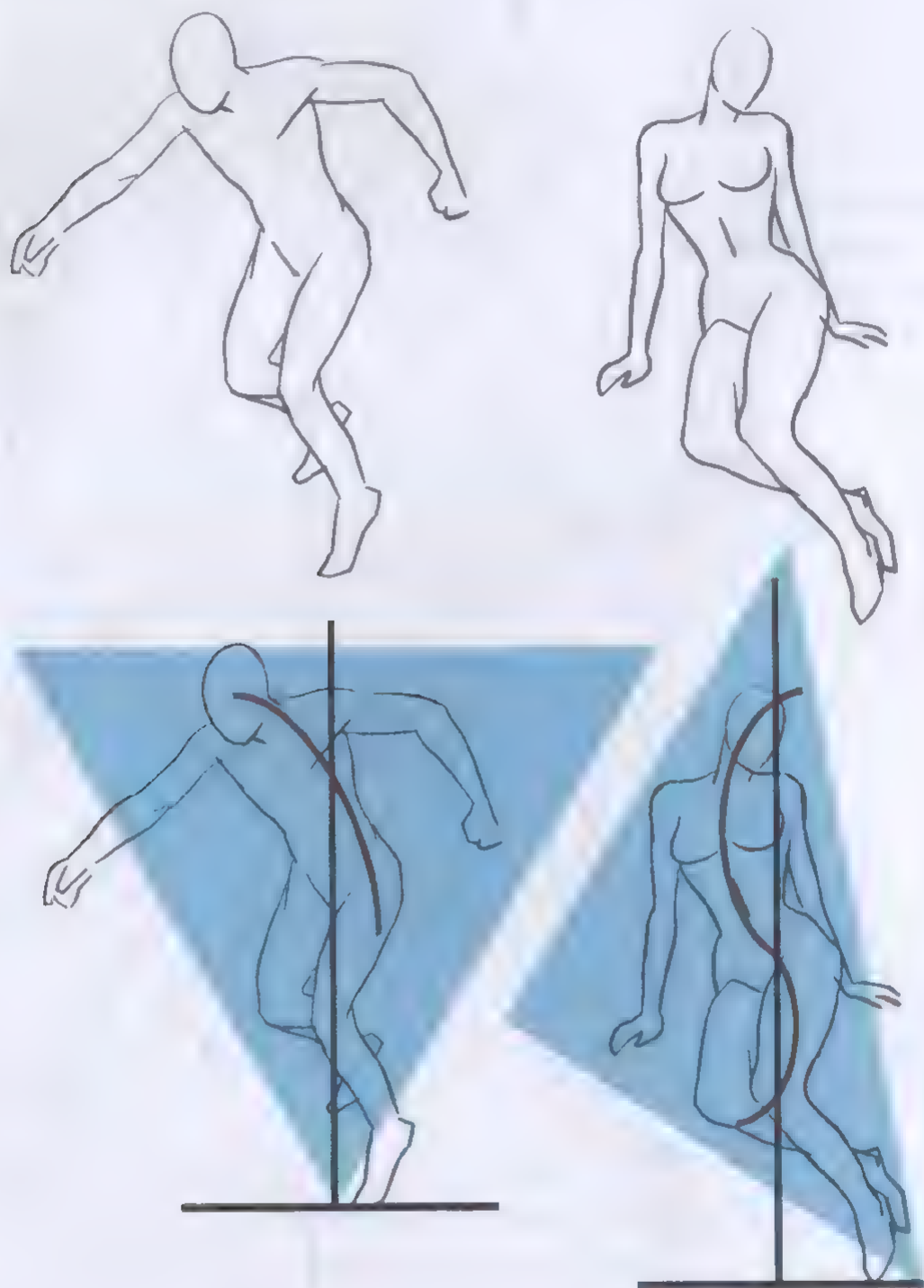
**2** Observar e tentar reproduzir fotos de jogos ou danças é um estudo excelente para quem quer dominar bem a figura em movimento.

3 Através do desenho da postura adequada, podemos representar o estado de ânimo das figuras que desenharmos. Nessa imagem, a figura 1 demonstra medo; a 2, coragem, enfrentamento, a 3, sensualidade:



A figura 4 preocupação, depressão; e a de número 5, mostram duas formas de riso exagerado. Cada figura tem uma estrutura básica de linhas que ajudam a compor suas posturas ou movimentos. Por exemplo, a 2 segue uma estrutura triangular sugerindo estabilidade, e a 3 foi construída com linhas sinuosas sugerindo sensualidade.

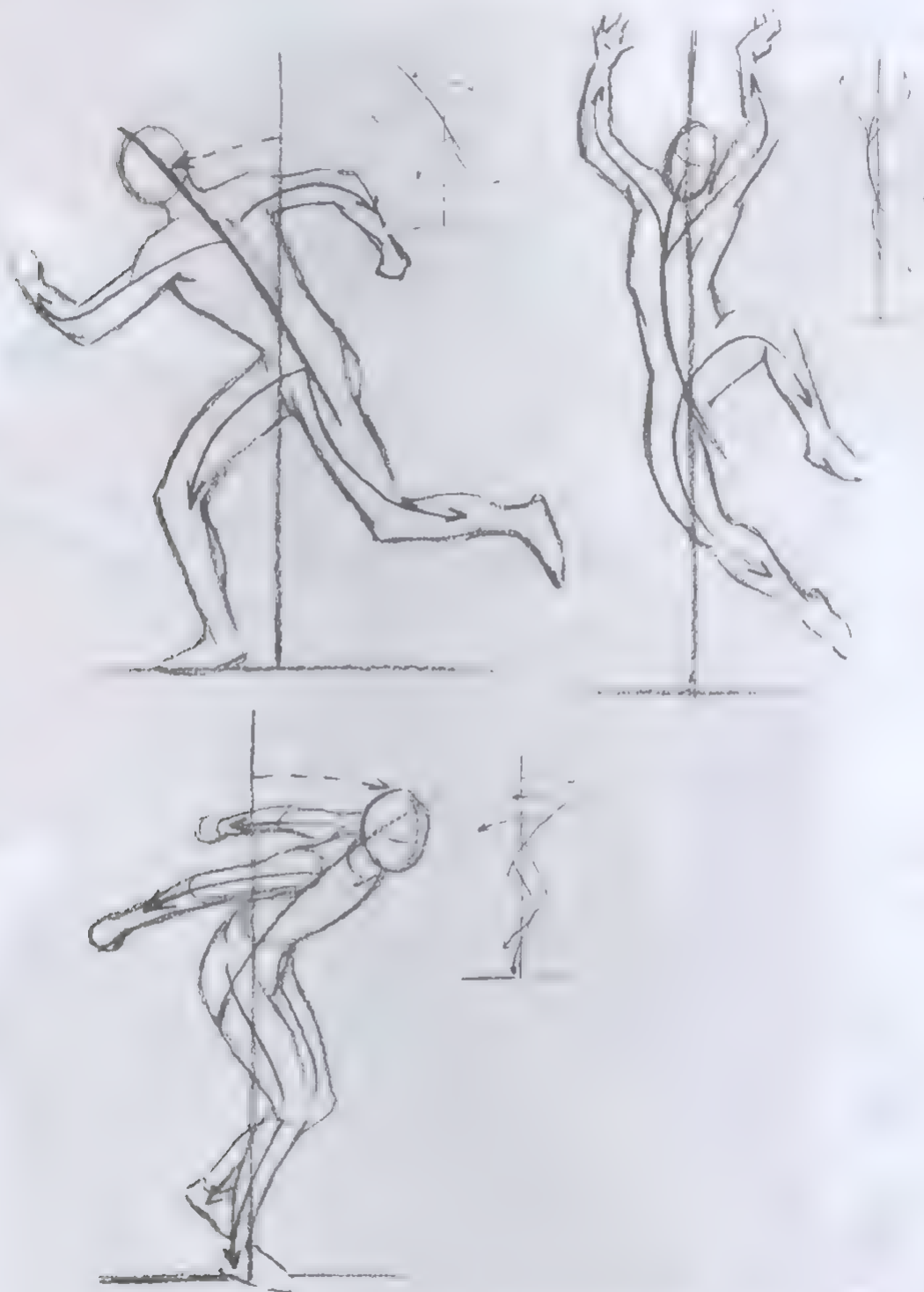
5 Há uma linha central e imaginária que determina a característica básica do movimento da figura. Formas geométricas também são utilizadas como ponto de partida para a construção da figura e de seus movimentos



6 Quando estiver trabalhando com as figuras, procure encaixá-las em formas geométricas e encontre o ponto de equilíbrio/movimento da linha de equilíbrio

## HARMONIA NO MOVIMENTO

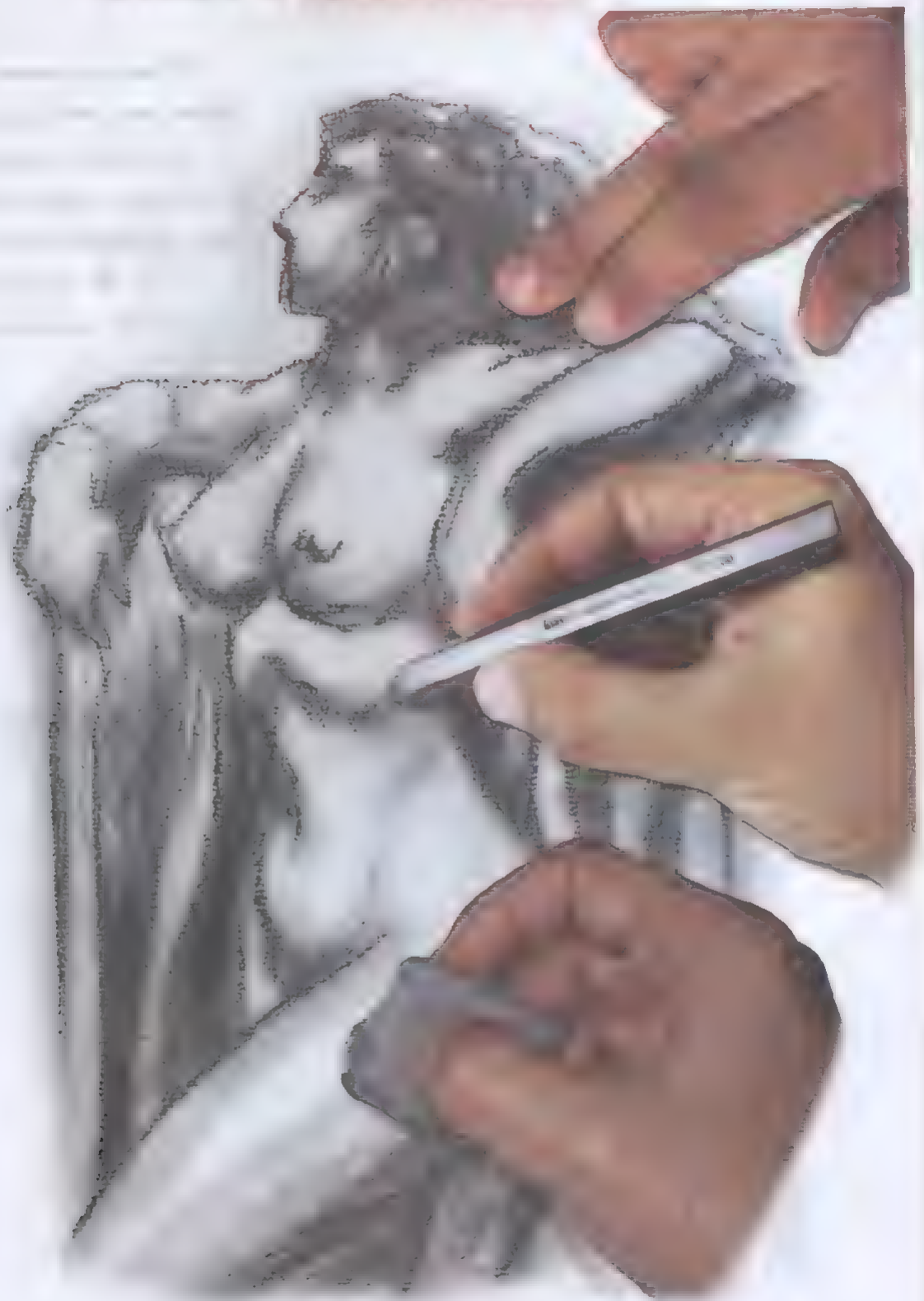
A harmonia no movimento se dá quando os membros superiores e inferiores estão em posições coerentes em relação ao impulso do tronco.



Os membros inferiores devem deslocar-se alternadamente, enquanto os superiores intercalam-se nos seus movimentos.

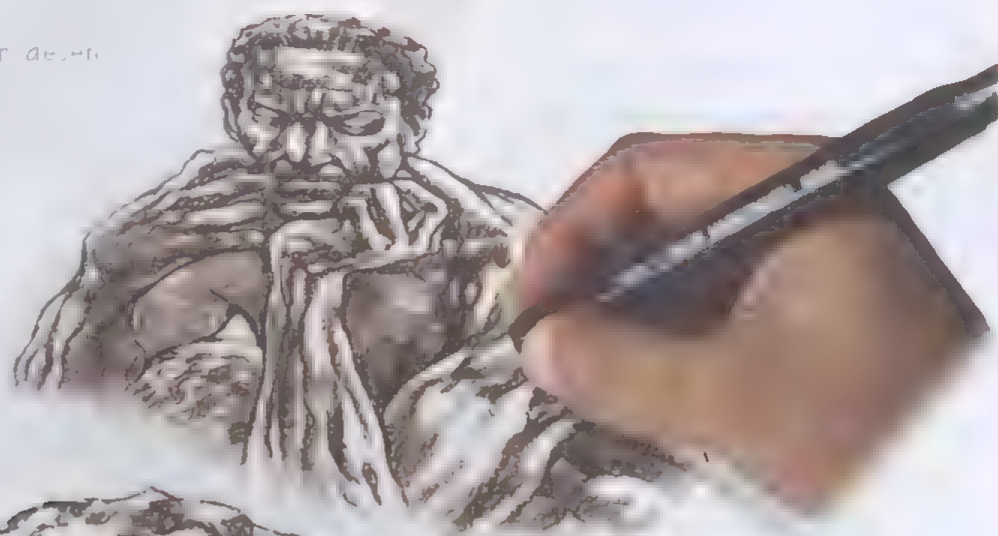


# Dicas e materiais



1. O primeiro passo é escolher o modelo e a pose. É importante que o modelo esteja confortável e que a pose seja interessante e dinâmica. 2. O segundo passo é fazer um esboço rápido da figura, capturando a essência da pose. 3. O terceiro passo é fazer um estudo de valores, usando tons de cinza para criar volume e profundidade. 4. O quarto passo é fazer um estudo de linhas, destacando a estrutura óssea e muscular. 5. O quinto passo é fazer um estudo de detalhes, refinando as formas e as sombras. 6. O sexto passo é fazer um estudo de composição, ajustando a pose e a pose para criar uma imagem equilibrada e harmoniosa. 7. O sétimo passo é fazer um estudo de cor, usando cores para destacar as formas e a pose. 8. O oitavo passo é fazer um estudo de textura, usando diferentes materiais para criar diferentes efeitos de textura. 9. O nono passo é fazer um estudo de luz e sombra, criando um efeito de volume e profundidade. 10. O décimo passo é fazer um estudo de expressão, capturando a emoção e a personalidade da figura.

3 Utilizando um porta minas ade-  
do, as barras integra-  
o escura, permitem um desen-  
definição e intenso



CHICZART  
Route



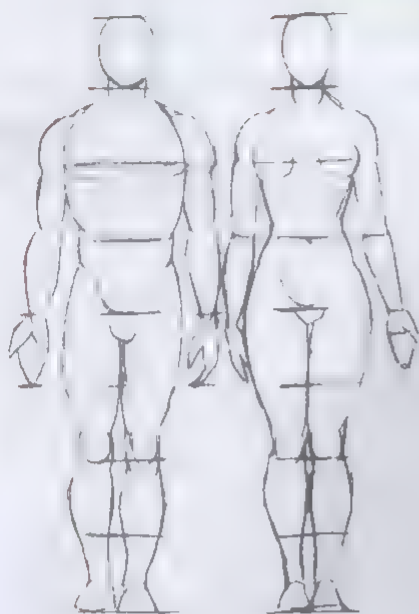
2011-2012

Exemplo de arte feita com o lápis MAGIC intercalando os sombreados com lápis de cor. A aplicação de tracejados com o lápis MAGIC dá o tom geral da obra. Para finalizar com o lápis de cor, acrescenta-se algumas cores diferentes das do MAGIC realçando o desenho ou aquele ponto segundo os impulsos e conhecimentos do artista. Os últimos detalhes são feitos com uma cor intensa e escura que também realça volume.





# Memorizando



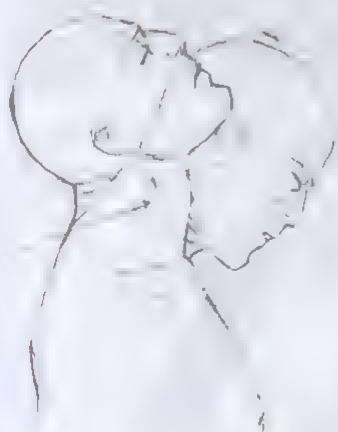
**1.** Para se conseguir um equilíbrio no desenho da figura vertical, temos que aprender bem a forma e a posição da coluna vertebral. Atente a isso para que seu desenho não fique reto.

**2.** Sempre observe e memorize os locais por onde as linhas divisórias passam no desenho das proporções do corpo. Repita exatamente esse processo nos seus desenhos. Se sua figura parecer desproporcional, é porque não desenhou as partes correspondentes às medidas nos seus devidos lugares.



**3.** Os olhos são como dois globos que se movimentam juntos. Observe também o desenho das pálpebras. Não se esqueça de desenhar a espessura delas.

**4.** Para que possamos sombrear bem as figuras, temos que aprender a reconhecer bem as formas, suas reentrâncias, volumes, protuberâncias. Para isso, "geometrizamos" a figura e chamamos isso de "planos". Trabalha-se a "quebra" dos traços arredondados, achatando algumas partes da figura, marcando os pontos onde a sombra irá incidir com mais intensidade.



**5.** Quando a figura se desloca muito dessa linha é preciso compensar esse deslocamento através de um movimento de uma das pernas, dando sustentação ao peso do corpo.

**6.** Cada figura tem uma estrutura básica de linhas que ajudam a compor suas posturas ou movimentos.

Volume

5 de 6

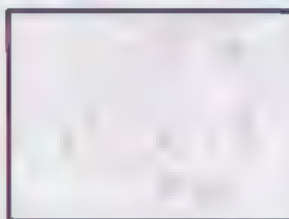
MOZART COUTO

PROFISSIONALIZANTE

CURSO COMPLETO DE

# DESENHO

**Animais**



{ Anatomia dos  
**BICHOS**

{ Textura de Pele e  
**PELAGEM**

{ **POSTURA**

{ Como desenhar  
**PÁSSAROS**



escala



NÚMERO 05  
**490**  
PÁGINAS

**EXCLUSIVO**  
Caderno de Exercícios



escala

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Loureiro  
VICE-PRESIDENTE: Mário I. Iorência Gueshti  
DIRETORA ADM. FINANCEIRA: Zenaida A. C. Campoliti  
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira  
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

## CURSO COMPLETO DE DESENHO

Editora Escala  
Av. Profa. Ida Kolb, 551 - Casa Verde  
CEP 02518-000 - São Paulo, SP  
Tel: (11) 3855-2100  
Fax: (11) 3855-2131  
Carga Postal 16 381 CEP 02599-970 - São Paulo, SP

EDITORIAL:  
GERENTE: Sândio Alencar  
REVISÃO: Maria Nazare Baracho e Denise Silva Rocha Costa  
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva  
Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Cristiano Amaral dos Santos

GERENTE DE MARKETING: Ana Kekeljan

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior

PUBLICIDADE  
(publicidade@escala.com.br)  
Paulo Afonso de Oliveira, Dorival Seto, Luiz Umberto Betsli, Magno  
Barreto, Priscila Vinassa, Ritha Corrêa e Silvana Pereira  
da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE  
BAHIA: Carlos Augusto Chetto: carla.cr@terra.com.br -  
(71) 358 7016  
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi: rogeriocucchi@terra.com.br -  
(51) 3288 0374  
CURITIBA: Helenara Rocha: helenara@igmpm.com.br  
(41) 3023 8238

COMUNICAÇÃO  
Marco Barone

VENDEDORAS DIRETAS  
Anne Vilar

ATENDIMENTO AO LEITOR  
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO  
BRASIL: (11) 3855-1000  
(atendimento@escala.com.br)

NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS  
(numerosavulsos@escala.com.br)

Número 05 - ISBN 85 7556 724-2 - Distribuição com exclusividade  
para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua  
Teodoro da Silva 907 (21) 2195-3200. Números anteriores podem  
ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao  
leitor (11) 3855-1000 ou pelo site [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br) ao preço do  
número anterior acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia  
atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala  
enquanto houver estoque.

Filiada a

**ANER**  
[www.aner.org.br](http://www.aner.org.br)

## PROJETO E REALIZAÇÃO



Diretores: Carlos Mann, Franco de Rosa  
Chefe de Redação: René Ferri  
Assistente de Redação: Mônica Ferreira  
Editor: Franco de Rosa  
Redação: Franco de Rosa e Mozart Couto  
Desenhos: Mozart Couto  
Projeto Gráfico: Usina de Artes  
Diagramação: Ed Peixoto  
Digitalização de Imagens: Evandro Toquette  
(Supervisão): Marcia Omori, Marcio Aoki, Adriana  
Cheganças

VISITE NOSSO SITE  
[www.operagraphics.com.br](http://www.operagraphics.com.br)

# APRESENTAÇÃO

Com este número, chegamos ao 5º volume deste curso, o penúltimo da série que ficará completa no próximo mês, quando irá às bancas o volume 6, com o tema Luz e Sombra. O presente número dá sequência ao tema apresentado no volume nº 4, A Figura Humana, com o mestre Mozart Couto ensinando como desenhar Animais.

Os segredos da técnica de Mozart Couto, mundialmente respeitada, estão sendo generosamente revelados neste maravilhoso Curso de Desenhos, o qual nos sentimos orgulhosos em editar — afinal, contar um artista dessa qualidade como professor é uma oportunidade rara.

Agora, aprenda a desenhar Animais, mamíferos, répteis, aves, peixes, de grande e pequeno porte. Dedique-se a estudar as lições de Mozart Couto, pratique bastante, e não deixe de completar o Caderno de Exercícios nas páginas centrais.

*Os Editores*

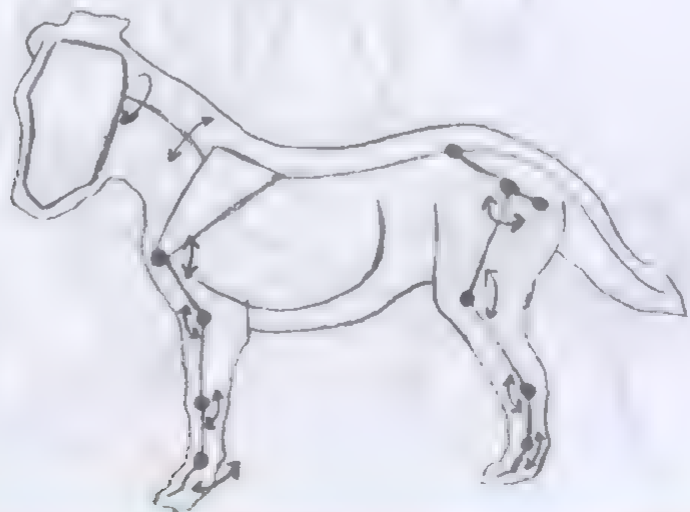
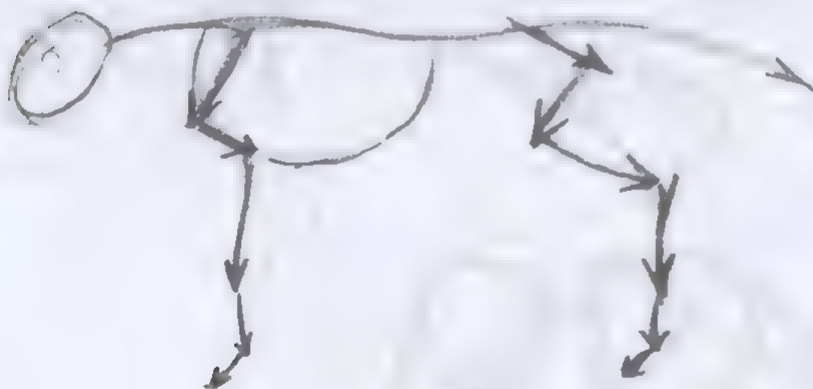
# ÍNDICE

Desenhando animais .....	..pág. 3
CADERNO DE EXERCÍCIOS .....	..pág. 19
Dicas e materiais .....	..pág. 42
Dicas e materiais .....	..pág. 46
Memorizando .....	..pág. 50

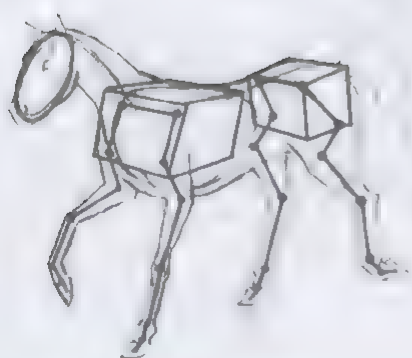
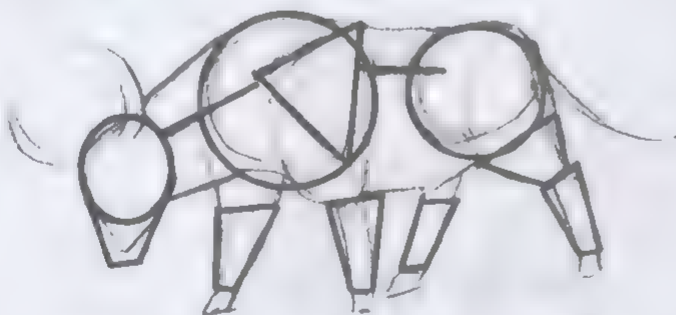
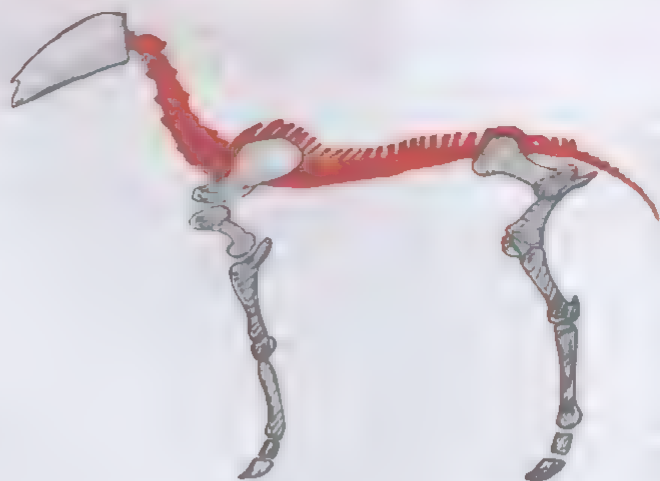
# Desenhando animais

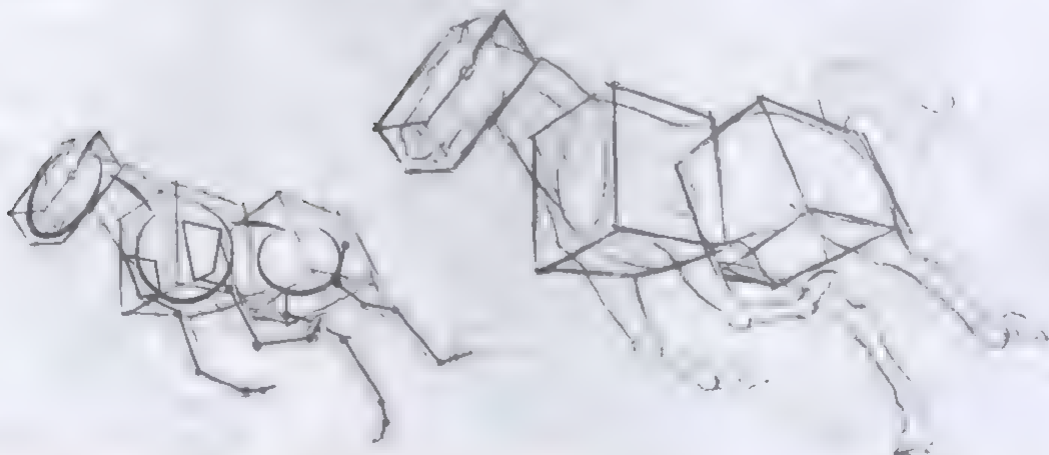
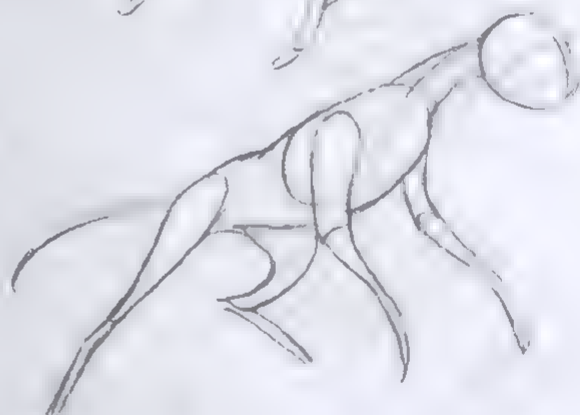
**1** Para facilitar seu aprendizado de desenho de animais, é melhor começar aprendendo sobre a estrutura interna dos animais.

**2** Nesta página vemos a básica do esqueleto de animais que andam sobre quatro patas. As proporções variam de acordo com a espécie, mas a base é a mesma. Me



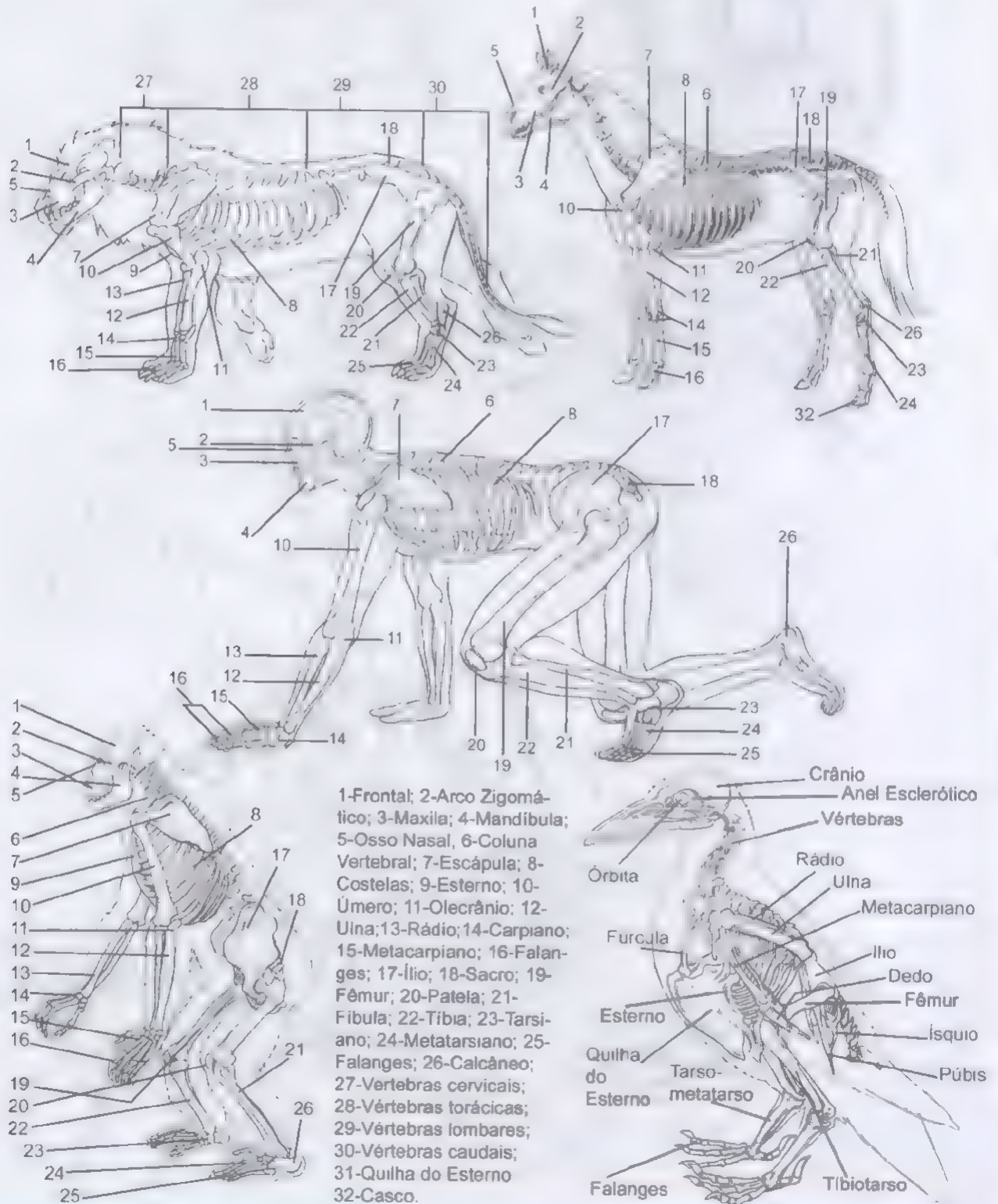








A anatomia comparada (homem-animal) é outro ponto forte no aprendizado. Se você estudou anatomia humana, ao compará-la com a dos animais não só compreenderá bem melhor as posturas e movimentos destes, como as representará através do desenho com maior segurança. Acompanhe aqui as similitudes do esqueleto de alguns animais e do homem.



7 Nesta página, vemos mais algumas comparações entre esqueletos do crânio humano e de alguns animais (veja a agenda na página anterior para identificar os ossos)

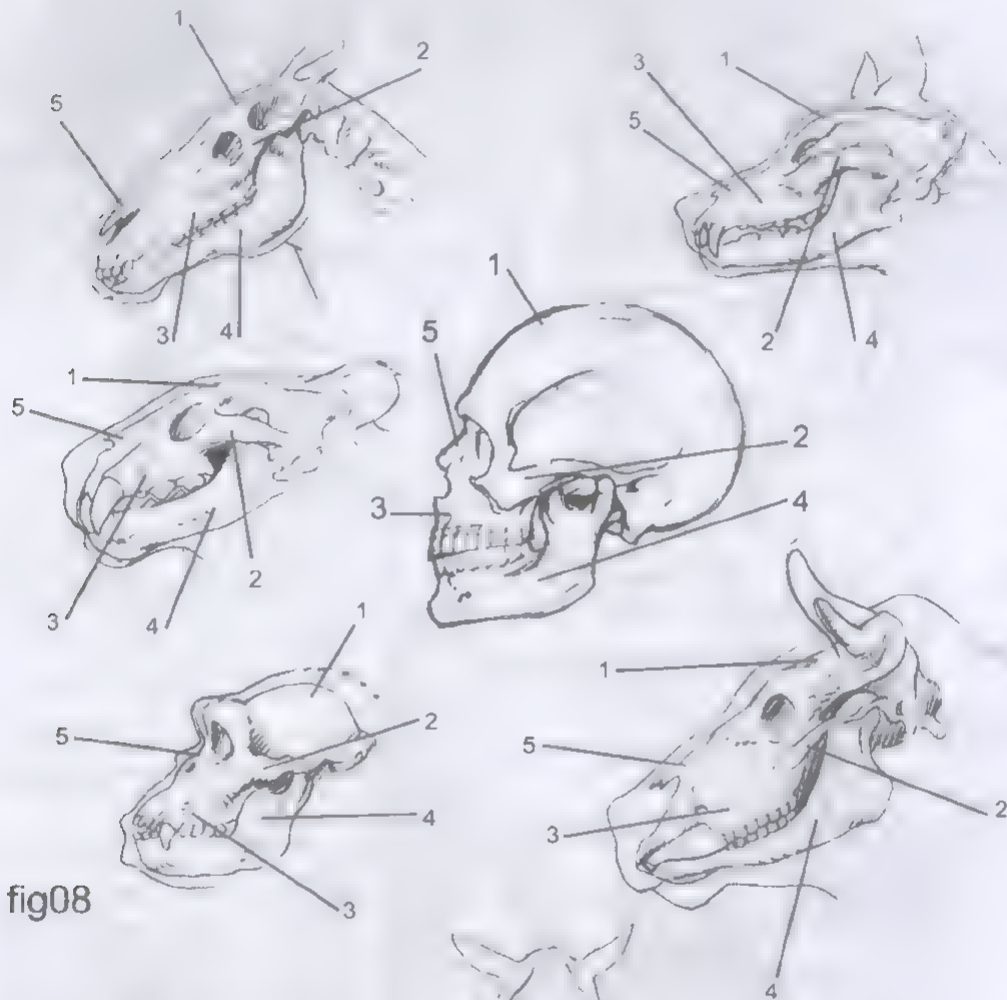


fig08

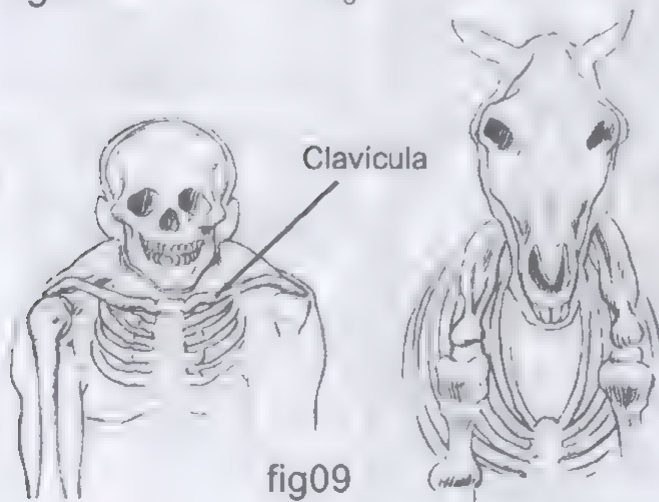
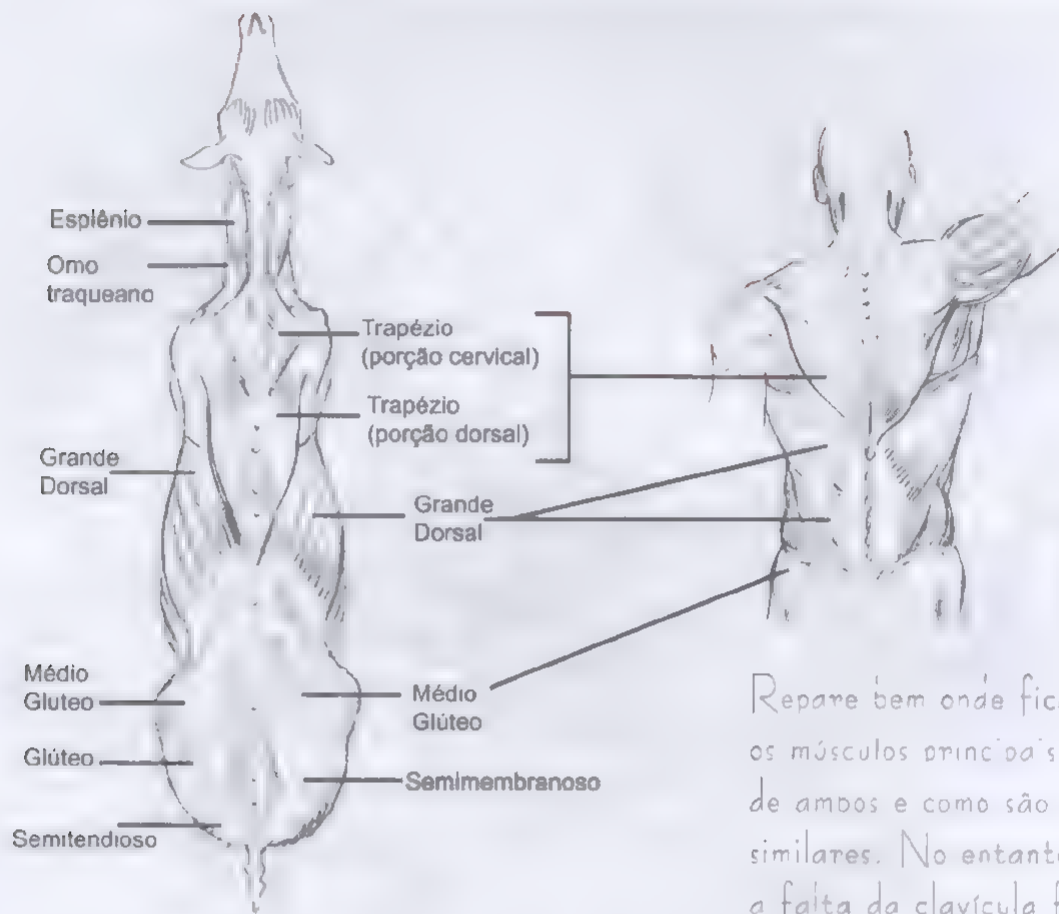


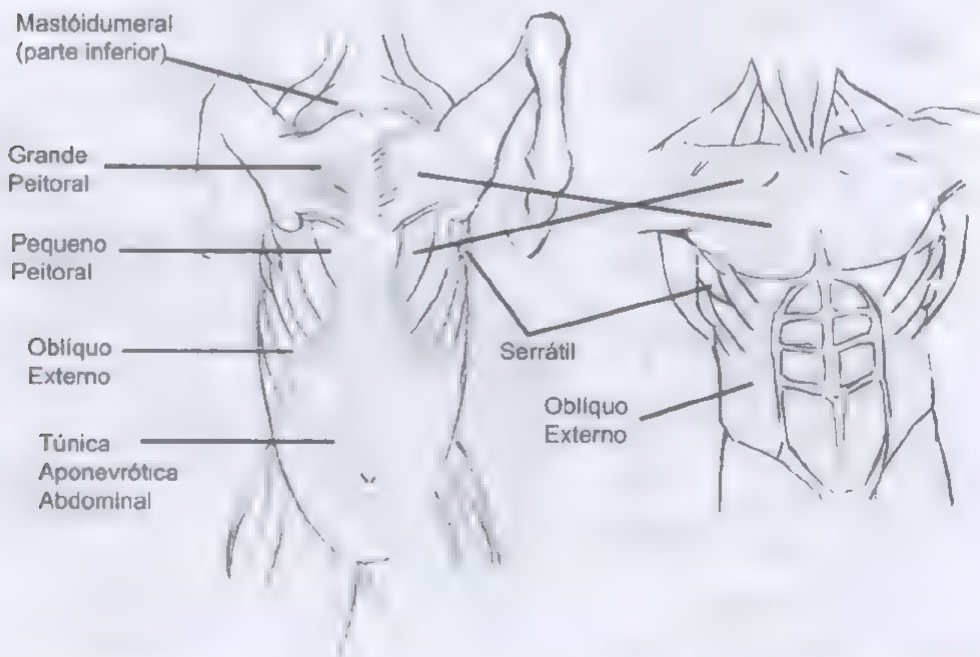
fig09

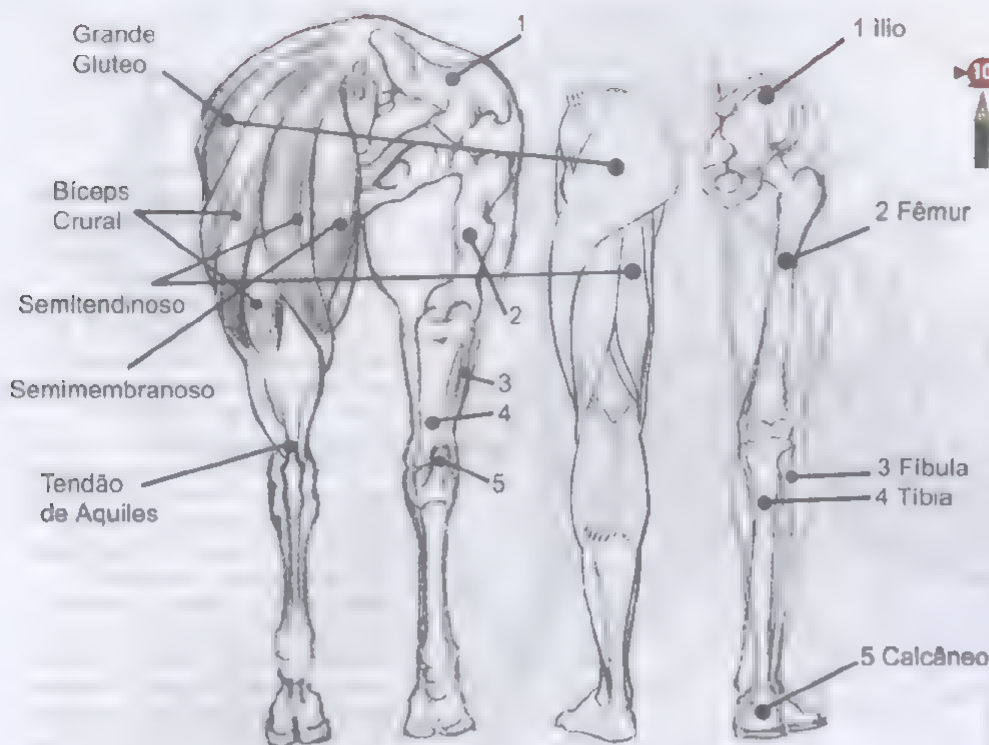
8 figura ao lado, repare que há uma grande e significativa diferença na parte superior do esqueleto do homem e dos animais: é que esses últimos não possuem clavícula





Repare bem onde ficam os músculos principais de ambos e como são similares. No entanto a falta da clavícula faz a diferença.

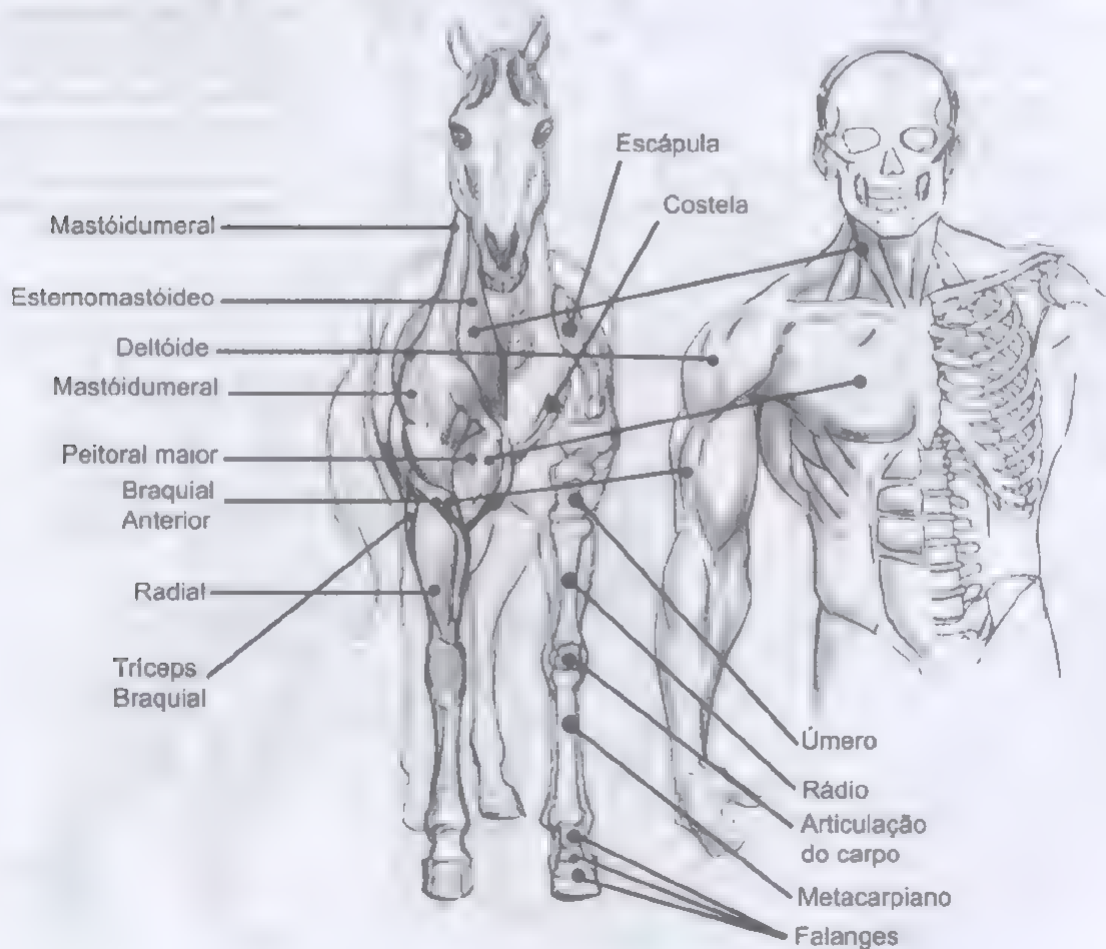




10 Aqui, com nuances e comparação dos músculos e ossos do homem e do cavalo, temos duas páginas bem elucidativas da parte posterior do cavalo.

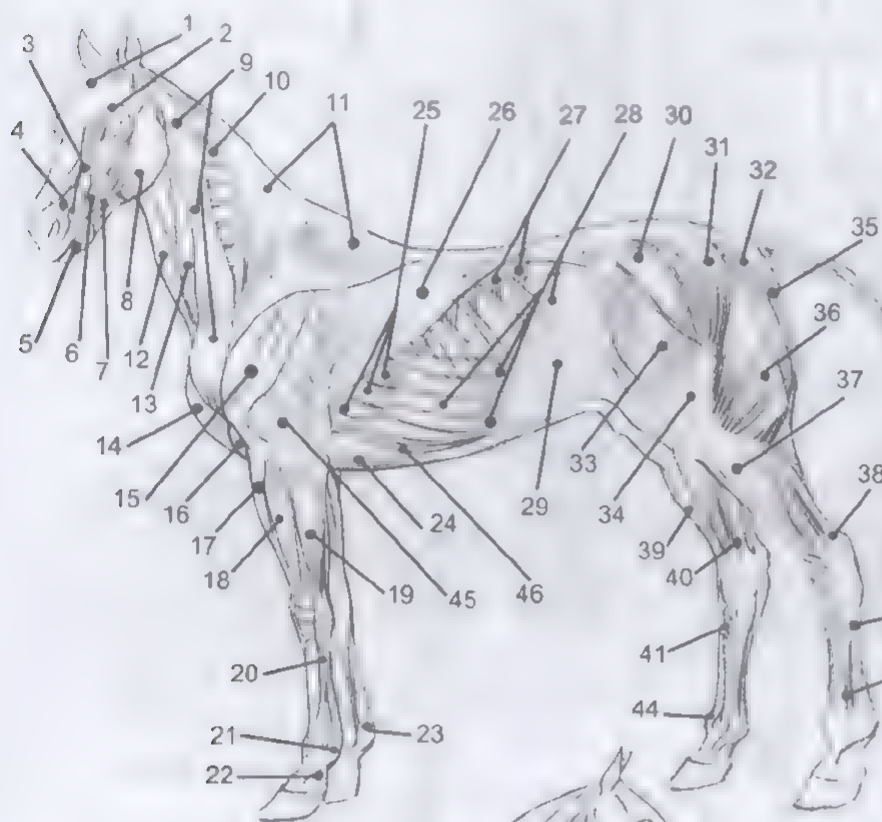
o homem e da parte superior do homem. Recorra ao curso.

"Desenhando a Figura Humana" enquanto estiver estudando esse tema.



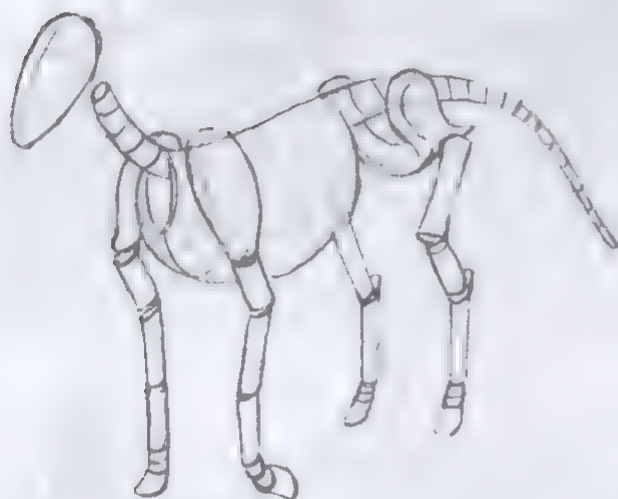
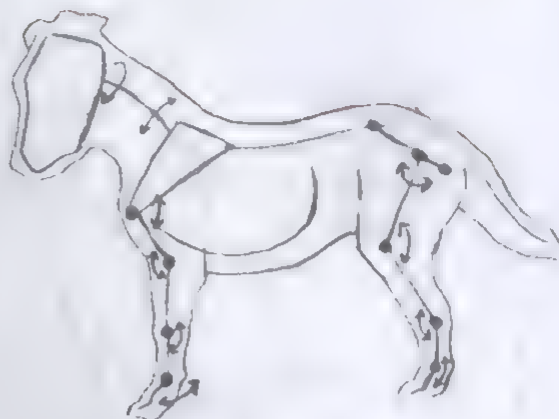
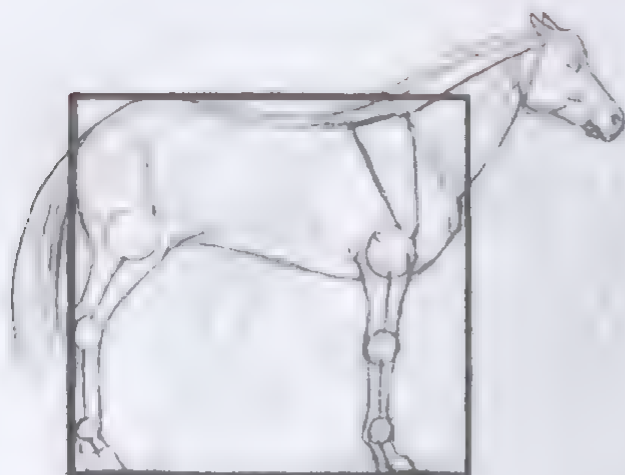


Nestas imagens, temos o desenho da musculatura completa do cavalo e, na imagem abaixo, à esquerda, os músculos que mais aparecem por baixo da pele deste. Observe a similiação com os do cão e do gato abaixo à direita.

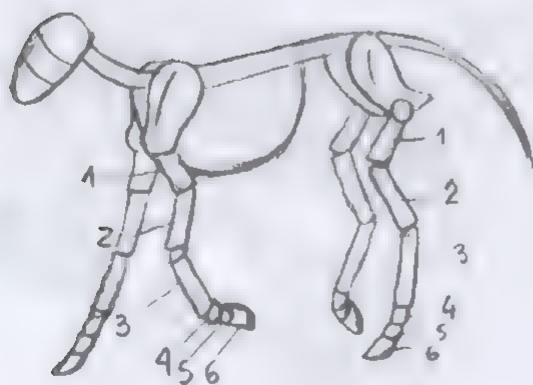


- 1-Temporoauricular externo;
- 2-Orbicular das pálpebras; 3-Elevador do lábio Superior; 4-Canino; 5-Orbicular do Lábios; 6-Zigomático Maior; 7-Bucinator; 8-Masseter;
- 9-Omo traqueano; 10-Esplênio; 11-Trapézio; 12-Esternomastóideo; 13-Mastoidumeral; 14-Peitoral maior;
- 15-Deltóide; 16-Braquial Anterior; 17-Radial; 18-Extensor comum das falanges; 19-Flexor externo do metacarpo; 20-Tendão do extensor lateral das falanges; 21-Tendão do extensor superficial das falanges; 22-Flexor profundo das falanges; 23-Saliência;
- 24-Peitoral menor; 25-Serrátil; 26-Dorsal maior; 27-Serrátil posterior; 28-Grande oblíquo; 29-Túnica aponevrótica; 30-médio glúteo; 31-Glúteo maior; 32-Semitendinoso; 33-Tensor do Fascia lata; 34-Aponevrose fascia lata; 35-Semimembranoso; 36-Bíceps crural; 37-Extensor comum dos artelhos; 38-Tendão de aquiles; 39-Gêmeo interno; 40-Metatarsiano interno; 41-Tendão do flexor do metatarso; 42-Tendão do flexor superficial das falanges; 43-Metatarsiano rudimentar externo; 44-Ligamento suspensor do boleto; 45-Tríceps braquial; 46-Veia subcutânea torácica ou veia da espora.

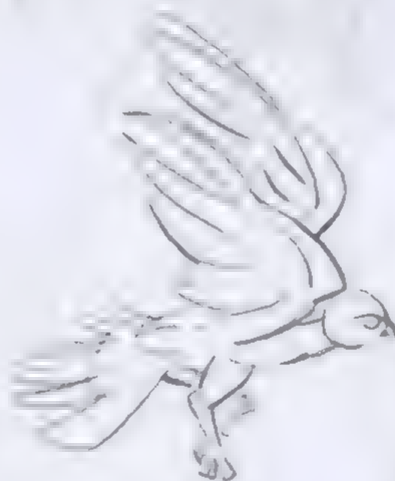
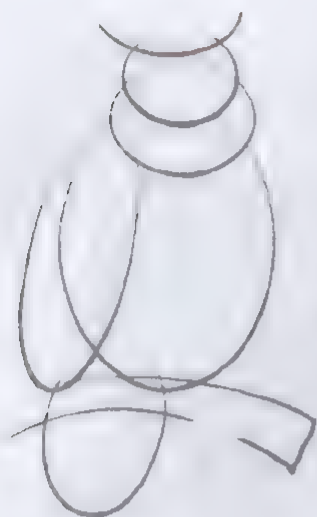




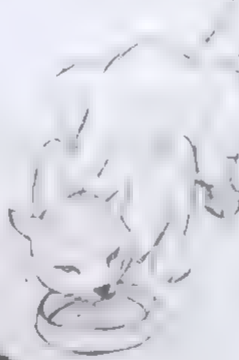
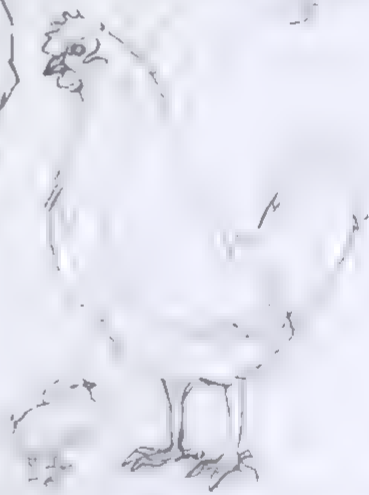
12 Para facilitar um pouco mais a compreensão das figuras em escorço e podermos desenhá-las mais facilmente, com o esquema básico do esqueleto e dos músculos em mente, devemos criar uma espécie de "boneco" dos tipos de animais e desenhá-los nas mais diversas posições que pudermos imaginar ou copiar seus movimentos ao natural.







Estudar animais empalhados pode ajudar, apesar de apresentarem um aspecto um pouco antinatural. Fotografias também são outro ótimo recurso de pesquisa e estudos.



15 Ao desenhar animais, é importantíssimo que você aprenda não só a reproduzir seus movimentos e posturas, mas, principalmente, seus comportamentos característicos

16



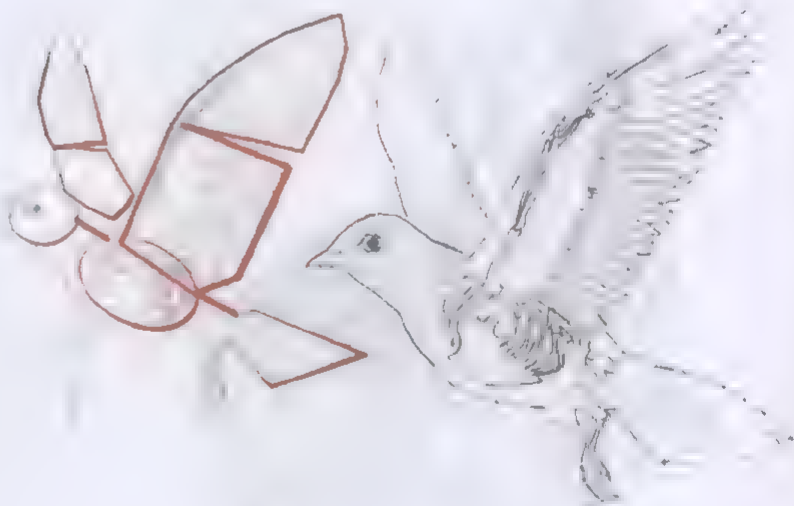
Os pássaros têm uma coluna vertebral curta e firme, o que garante estabilidade no voo. Quando o movimento é rápido, as pernas unem-se para trás quando o voo é longo, mas projetam-se para frente na hora do pouso ou para agarrar uma presa.



17



É interessante começar a desenhar os pássaros a partir de fotos e ilustrações sobre o tema para depois praticar a observação natural. Com o conhecimento adquirido nas fases anteriores, ficará mais fácil situar-se nessa última, acompanhando os movimentos rápidos e os animais fazem





1. The first drawing is a simple outline of a wing, showing the basic shape and the position of the feathers.

2. The second drawing is a more detailed sketch of a wing, showing the individual feathers and their arrangement.

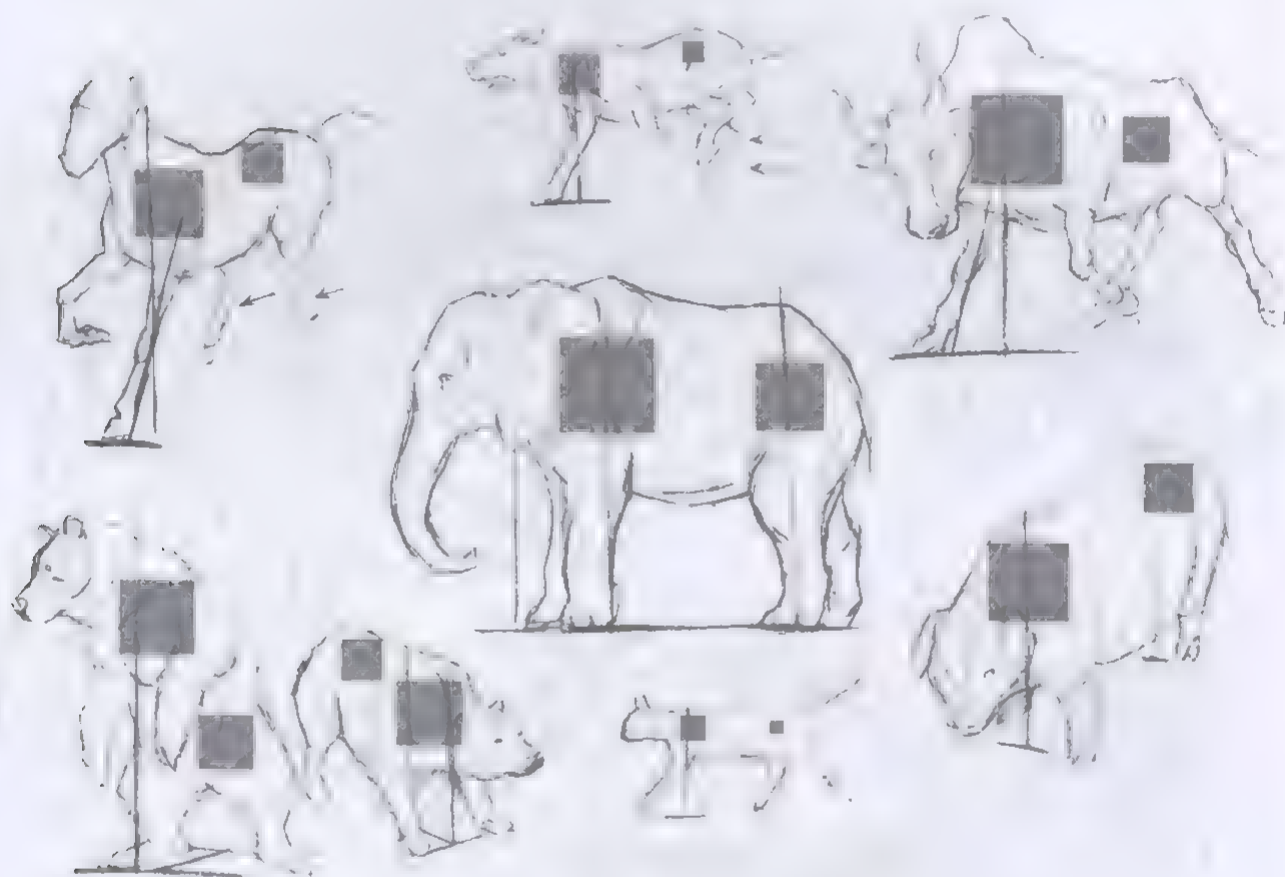
3. The third drawing is a sketch of a wing, showing the feathers and the underlying structure of the wing.





19 Os animais comportam-se de forma bem diversa. A corrida de um garro é bem diferente de uma girafa, assim como o elefante caminha de forma muito diferente de um leopardo. Isso por causa de suas diferentes constituições físicas. Você deve aprender a reconhecer o peso de um elefante, assim

como a flexibilidade de um gato ou a fragilidade de um pardal. Para imaginar que o local onde há maior peso, na maioria dos animais, é o tórax. A pelve vem em segundo lugar. A função das patas seria equilibrar esse peso e impulsioná-lo na caminhada e na corrida.



20 A corrida de um animal é determinada por sua estrutura física. A corrida de um gato é diferente da de um leopardo, assim como a de um leopardo é diferente da de um guepardo. Isso por causa de suas diferentes constituições físicas. Você deve aprender a reconhecer o peso de um elefante, assim



21 Depois de um rápido esboço com formas geométricas e o esquema básico dos ossos e músculos simplificados – para começar seus desenhos.



22 Nesta página, e na seguinte, alguns tipos de animais diferentes são mostrados com características anatômicas importantes que devem ser aprendidas.



**Patas de Leão**



**Pata traseira esquerda  
(visão externa)**



**Pata dianteira direita  
(visão interna)**

**Pata dianteira  
de felino**



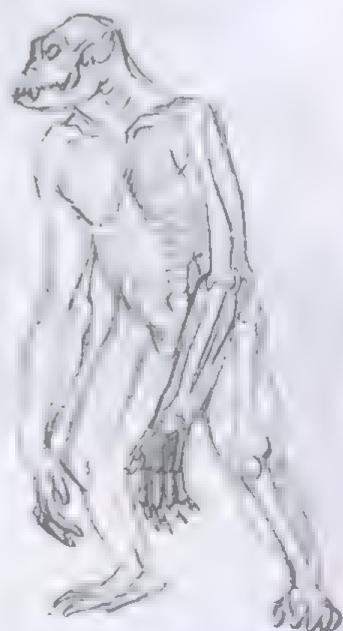
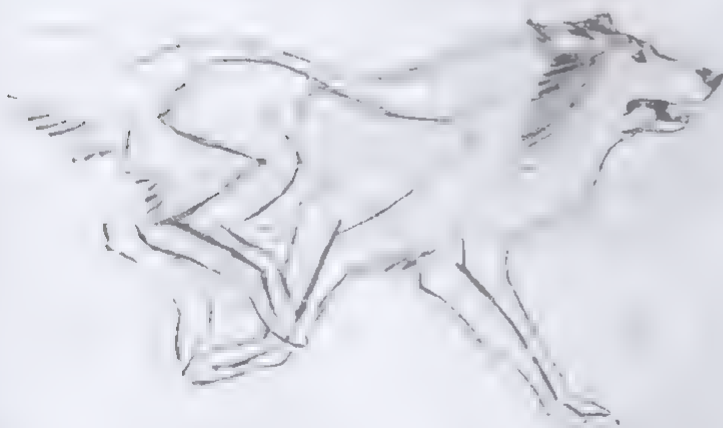
**Pata dianteira  
de Urso**



**Pata  
de eqüino**



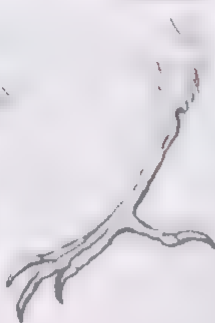
**Pata traseira de gorila**



Gavião



Sabiá



Pato



Pé de Coruja



Pé de Coruja



Pé de Corvo



Dedos abertos  
(cobertos por penas)

Dedos unidos

24



Nesta página, vemos a forma dos pés de algumas aves. A maioria tem quatro ou três dedos. O avestruz tem dois. Note que essas formas vão variar de acordo com o tipo de vida de cada ave. O mesmo se pode dizer das garras e dos bicos. São de vários tipos apropriados para as necessidades de cada espécie.



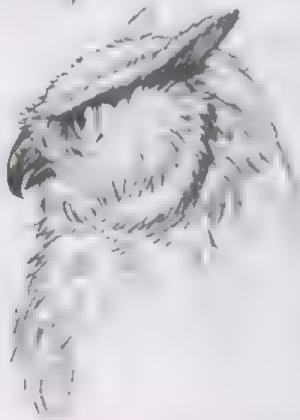
Gavião



Papagaio



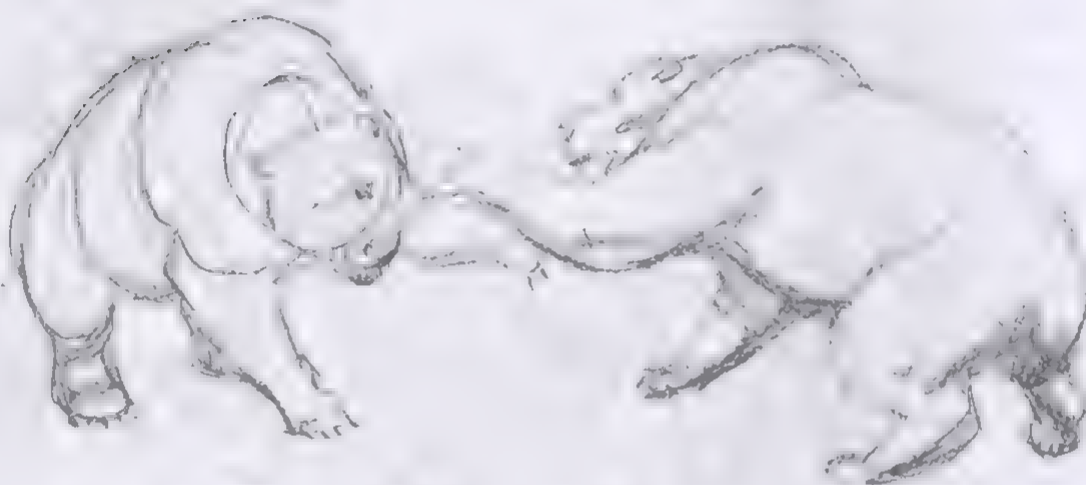
Gaivota







25 Ao esboçar animais pesados e grandes você pode utilizar formas geométricas que sugiram peso. Isso pode auxiliá-lo a trabalhar sempre pensando nos pontos que deve enfatizar para passar a ideia desse grande peso. Repare nas grandes formas arredondadas para marcar os corpos, os largos cilindros para a marcação das patas etc. Aqui também já foi aplicado o sistema de planos (ver Desenhando a Figura Humana) para trabalhar as áreas de sombras



26 Além disso, essas formas podem ser trabalhadas de tal forma que, quando sombreadas, sugiram, mais

ainda, que há mais peso nas partes inferiores e menos nas superiores. Todos os animais

robustos e pesados devem ser esboçados, a princípio, utilizando-se essas formas para depois aplicarmos maiores detalhes nos espaços aproximando-os das formas reais do animal que estamos desenhando.



...ão desenhadas com o sombreado modelando o corpo. Somente um dese

podem ser representados. Na figura do babuíno, a forma e o comprimento da pelagem são determinadas pelas figuras geométricas preliminares.



O traçado que representa a pelagem do macaco, no peito, vemos a graduação de tons entre os mais escuros e mais claros nas costas do animal: no 2 vemos os pelos claros e vastos que ficam no peito, com meros traços de linha. No 3 podemos ver o recurso de traços em curva que não só representam certos tipos



a forma de determinadas partes do corpo do animal.



o descrito na página anterior aqui também pode ser visto nos desenhos

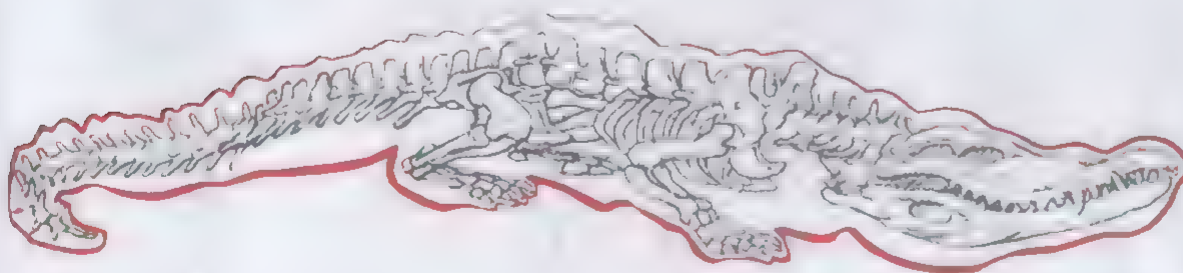
o ficou bem claro. O caimento e o comprimento dos pêlos devem ser salvados. Conseguiremos isso com traços curvos dados para a mente



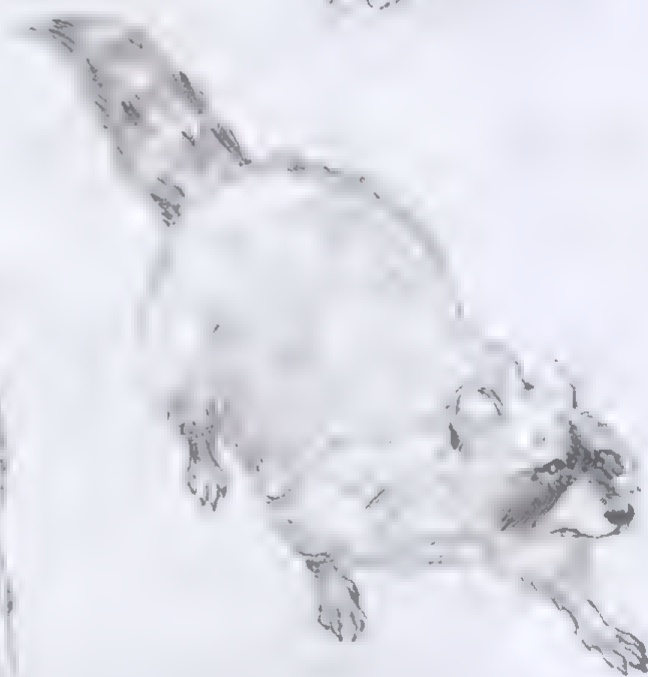
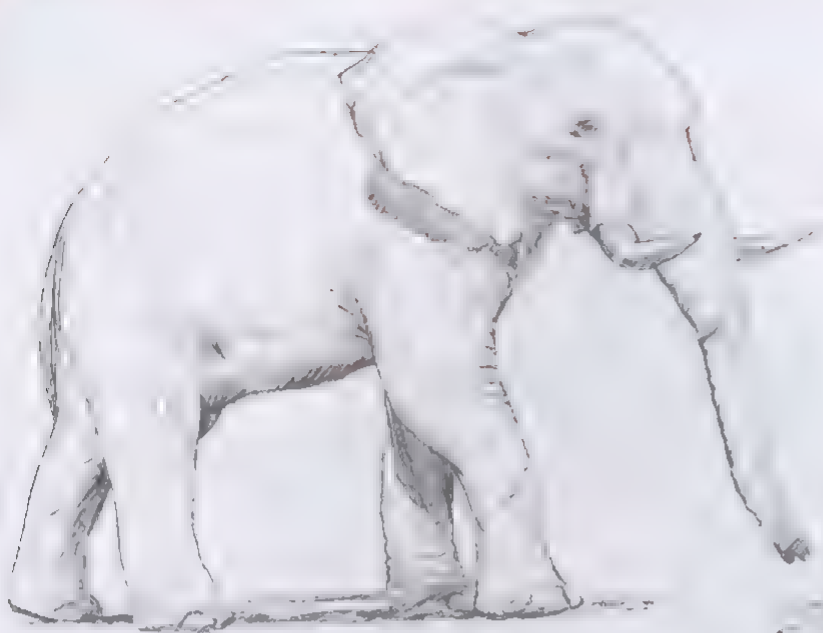
Nas outras figuras desta página observamos que a representação dos diversos tipos de pêlos segue os mesmos princípios e todos (veja os gatos); já as penas têm forma ovalada. Nas curtas e nas penugens (veja no desenho do pintinho e o lado interno da asa do falcão), são usados pequenos traços curvos; nas alongadas, um contorno de suas formas.







Mostramos aqui o esquema, a partir do esqueleto, para o desenho de alguns outros tipos de animais, como peixes anfíbios e répteis. Se você reparar bem, em alguns, os ossos mais importantes para o movimento e sustentação de seus corpos não são muito diferentes dos mamíferos. Podemos utilizar as mesmas formas geométricas simples na base de sua construção.

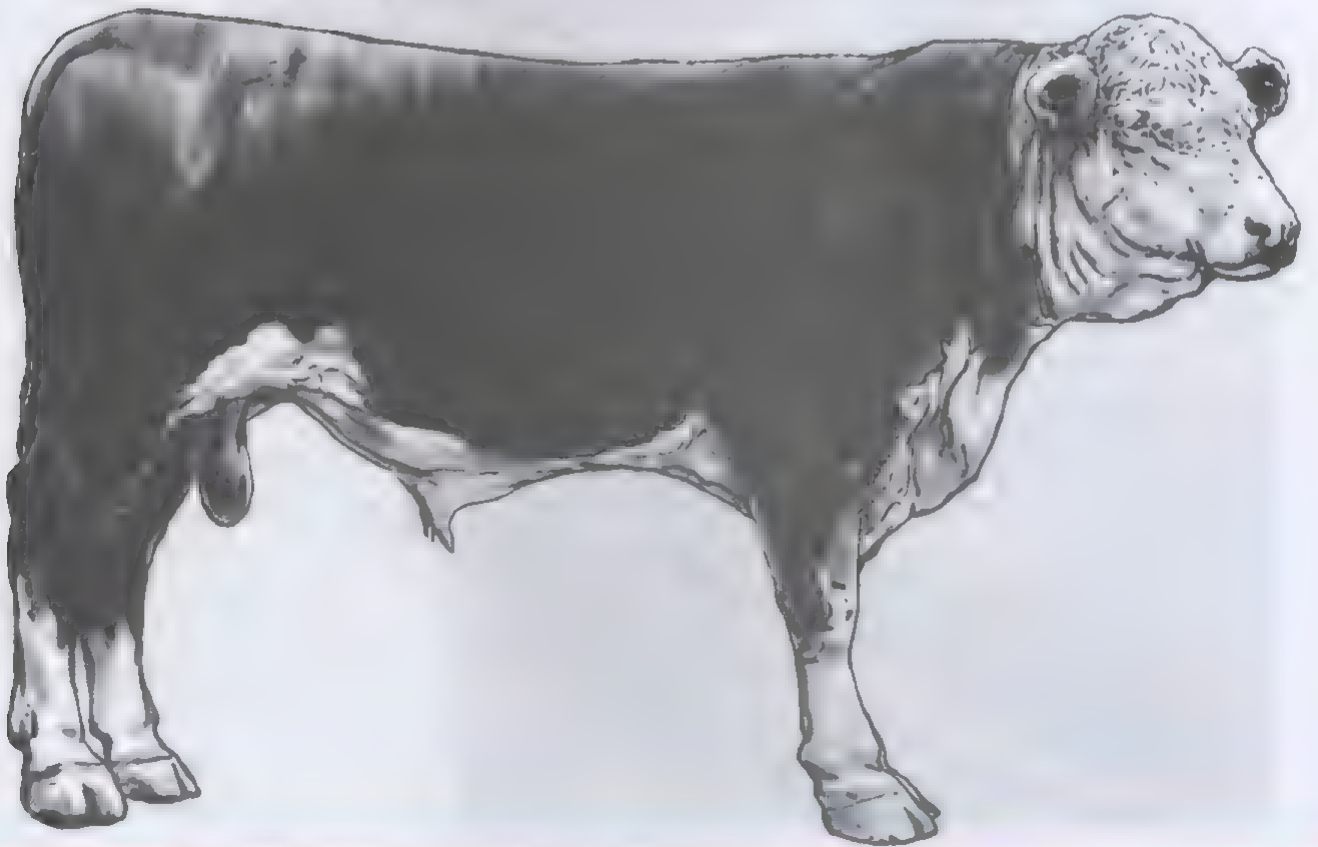


33 Nestas últimas páginas, mostramos desenhos de vários animais para que você confira  
sombreamento, representação de pelagem e textura de pele.









# Dicas e materiais



As de pastel e o lápis pastel seco é importante que o papel seja adequado, tenha grão-superfície com certo grau de dureza para reter os pigmentos. Experimente entre os papéis, os mais e menos rugosos. O lápis pastel também apresenta bons resultados com papéis de grão médio.



As cores suaves, claras ou "pastel" dão ótimo resultado em muitos tipos de desenho. São boas para efeitos de fundo e para detalhes.



e, apresenta um traço mais firme e um pigmento que a barra de pastel, por isso é indicado para um esboço inicial.



Na imagem ao lado, vemos um tipo de desenho todo feito com lápis pastel sobre um papel de grão fino na cor salm.



Para obter melhores resultados, por isso é recomendável ter à disposição uma grande variedade de cores.

As cores primárias são as cores básicas, as cores secundárias são as cores obtidas pela mistura das cores primárias.

As cores terciárias são as cores obtidas pela mistura das cores secundárias.

As cores quentes são as cores que remetem ao calor, como o vermelho, o amarelo e o laranja.

As cores frias são as cores que remetem ao frio, como o azul, o verde e o roxo.

As cores neutras são as cores que não têm nenhuma tendência quente ou fria, como o cinza e o branco.



6



7

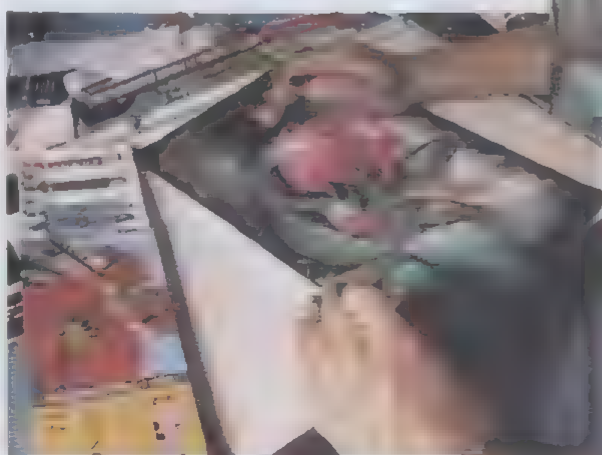


Numa segunda etapa, os dedos  
misturam as cores. Em seguida

8



O fundo foi trabalhado utilizando cores  
pape negro, e o branco puro utilizado



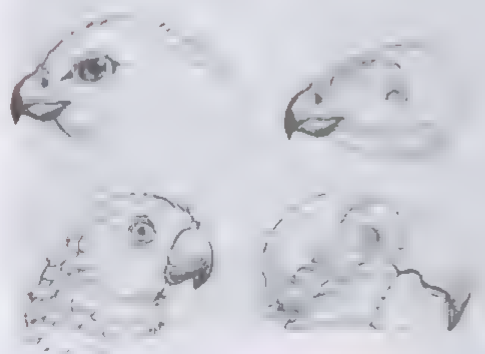
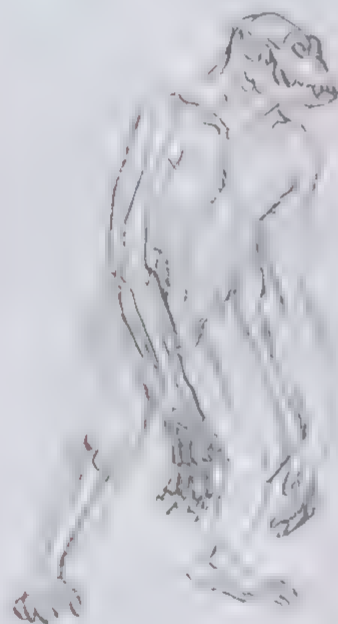
9







# Memorizando



**1** Formas geométricas simplificadas, desenhadas em várias posições devem ser sempre a base de seus desenhos. Se estiver estudando ao natural, esse método o ajudará a captar com rapidez e menos aflições as posturas e movimentos dos animais.

**2** Para facilitar um pouco mais a compreensão das figuras em esboço e podermos conhecê-las mais facilmente, com o esquema básico do esboço e dos músculos em mente, devemos criar uma espécie de modelo para todos os tipos de animais e desenhá-los nas mais variadas posições.

**3** Ao desenhar animais, é importantíssimo que você aprenda não só a reproduzir seus movimentos e posturas, mas, principalmente, seus comportamentos característicos.

**4** Acho interessante começar aprendendo através de fotos e ilustrações sobre o tema para depois praticar ao natural. Com o conhecimento adquirido nas fases anteriores, ficará mais fácil situar-se nessa última, acompanhando os movimentos rápidos que os animais fazem.

**5** Grande parte dos animais anda sobre os dedos, exceto alguns como o urso, os macacos e alguns roedores que se apoiam inteiramente sobre as patas.

**6** Ao utilizar formas geométricas no esboço dos seus desenhos de animais, lembre-se de escolher aquelas que mais se assemelham às próprias formas e estruturas deles.

Volume

6 de 6

MOZART COUTO

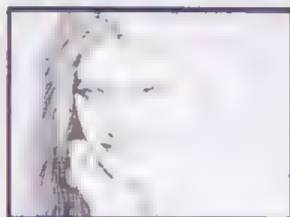
PROFISSIONALIZANTE

CURSO COMPLETO DE

# DESENHO



**Luz e  
Sombra**

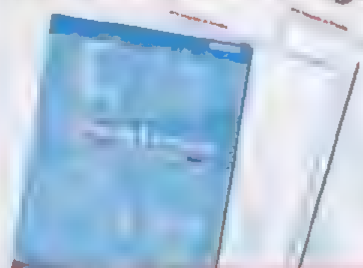


{ Formas de  
SOMBREAR

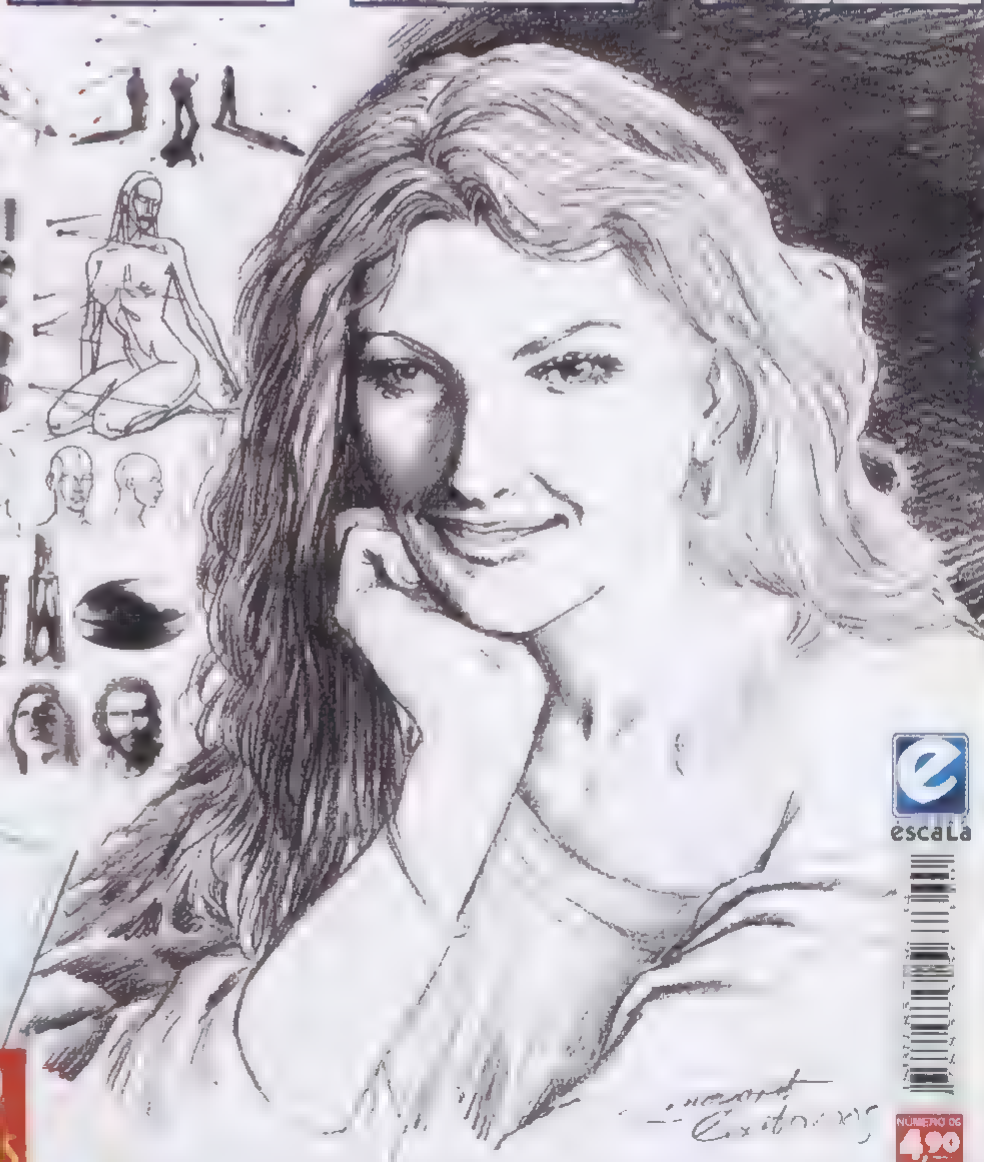
{ Sombreando  
TECIDOS

{ CONTRASTES

{ Luz e Sombra em  
VIDROS E METAIS



**EXCLUSIVO**  
Caderno de Exercícios



e  
escaLa



NUMERO DE  
490





**Presidente:** Hercílio de Lourenzi  
**Vice-Presidente:** Mário Florêncio Cuesta  
**Diretora Adm. Financeira:** Zenaide A. C. Crepaldi  
**Diretor Editorial:** Ruy Perelra  
**Assessor Especial da Diretoria:**  
 Paulo Afonso de Oliveira

## **CURSO COMPLETO DE DESENHO**

Editora Escala  
 Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde  
 CEP 02518-000 - São Paulo/SP  
 Tel.: (11) 3855-2100 / Fax: (11) 3855-2131  
 Caixa Postal 16 381  
 CEP 02599-970 São Paulo/SP

### **EDITORIAL**

**Gerente:** Sandro Aloisio  
**Revisão:** Maria Nazaré Baracho e  
 Denise Silva Rocha Costa  
**Coordenadoras de Produção:** Adriana Ferreira da Silva,  
 Fernanda de Macedo Ferreira Alves e  
 Cristiane Amaral dos Santos  
**Gerente de Marketing:** Ana Kekligian  
**Gerente de Criação Publicitária:** Otto Schmidt Junior

### **PUBLICIDADE**

(publicidade@escala.com.br)  
 Paulo Afonso de Oliveira, Dorival Seta  
 Luiz Umberto Belloli,  
 Magno Barretto, Priscila Vanessa, Ritha Corrêa e  
 Silvana Pereira da Silva (tráfego)

### **REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE**

**BAHIA:** Carlos Augusto Chetto  
 canalccr@terra.com.br - (71) 358-7010  
**PORTO ALEGRE:** Rogério Cucchi  
 rogeriocucchi@terra.com.br - (51) 3268-0374  
**CURITIBA:** Helenara Rocha  
 helenara@grpmdia.com.br - (41) 3023-8238

### **COMUNICAÇÃO**

Marco Barone  
**VENDAS DIRETAS**  
 Anne Vilar

### **ATENDIMENTO AO LEITOR**

Alessandra Campos  
**CENTRAL DE ATENDIMENTO**  
 BRASIL: (11) 3855-1000

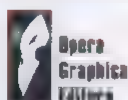
(atendimento@escala.com.br)  
**NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS**  
 (numerosavulsos@escala.com.br)

Número 06 ISBN 85-7556-734-9 - Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br) ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à ANER

### **PROJETO E REALIZAÇÃO**



**Diretores:** Carlos Mann, Franco de Rosa  
**Chefe de Redação:** René Fern  
**Assistente de Redação:** Mônica Ferreira  
**Editor:** Franco de Rosa  
**Redação:** Franco de Rosa e Mozart Couto  
**Desenhos:** Mozart Couto  
**Projeto Gráfico:** Usina de Artes  
**Diagramação:** Ed Peixoto  
**Digitalização de Imagens:** Evandro Toquette  
 (Supervisão), Marcia Ormon, Marcio Aoki, Adriana Chaganças

VISITE NOSSO SITE  
[www.operagraphics.com.br](http://www.operagraphics.com.br)

## **APRESENTAÇÃO**

**C**om este volume, o sexto da série, completa-se o **Curso Completo de Desenho** do mestre Mozart Couto. Estamos certos de que nosso contato não termina aqui, pois este curso irá acompanhá-lo por toda a vida. Mesmo que você venha a se tornar um grande profissional, o que sinceramente desejamos que ocorra, as valiosas lições de Mozart jamais deixarão de ser necessárias para que você desenvolva seu talento, seu trabalho, sua arte.

Relembramos que este **Curso Completo de Desenho** abrangeu: **Natureza Morta** (vol. 1), **Paisagens** (vol. 2), **Casarios e Retratos** (vol. 3), **Figura Humana** (vol. 4), **Animais** (vol. 5) e **Luz e Sombra** (vol. 6). Se por acaso você perdeu algum número, entre em contato com nosso Depto. de Atendimento ao Leitor (números anteriores) que teremos o máximo prazer em garantir que sua coleção fique completa.

### *Os Editores*

## **ÍNDICE**

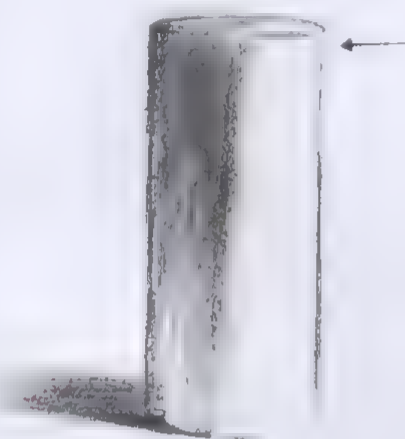
<b>Luz e sombra</b> .....	<b>pág. 3</b>
<b>Formas de sombrear</b> .....	<b>pág. 8</b>
<b>Estudando tons</b> .....	<b>pág. 9</b>
<b>Tipos de sombreados</b> .....	<b>pág. 10</b>
<b>Observação</b> .....	<b>pág. 11</b>
<b>Iluminação na figura humana</b> .....	<b>pág. 15</b>
<b>CADERNO DE EXERCÍCIOS</b> .....	<b>pág. 19</b>
<b>Sombreando tecidos</b> .....	<b>pág. 39</b>
<b>Vidros e metais</b> .....	<b>pág. 41</b>
<b>Contrastes</b> .....	<b>pág. 42</b>
<b>Pintando com lápis</b> .....	<b>pág. 46</b>
<b>Memorizando</b> .....	<b>pág. 50</b>



# Luz e Sombra



- 1. através da luz que percebemos as formas dos corpos
- 2. Há também um outro importante aspecto da luz: ela é um poderoso elemento de expressão.
- 3. É importante observar os efeitos da luz em diferentes intensidades, variações das fontes e em número, sobre os corpos



Luz Suave



2 - Luz Forte



3 - Luz Muito Forte

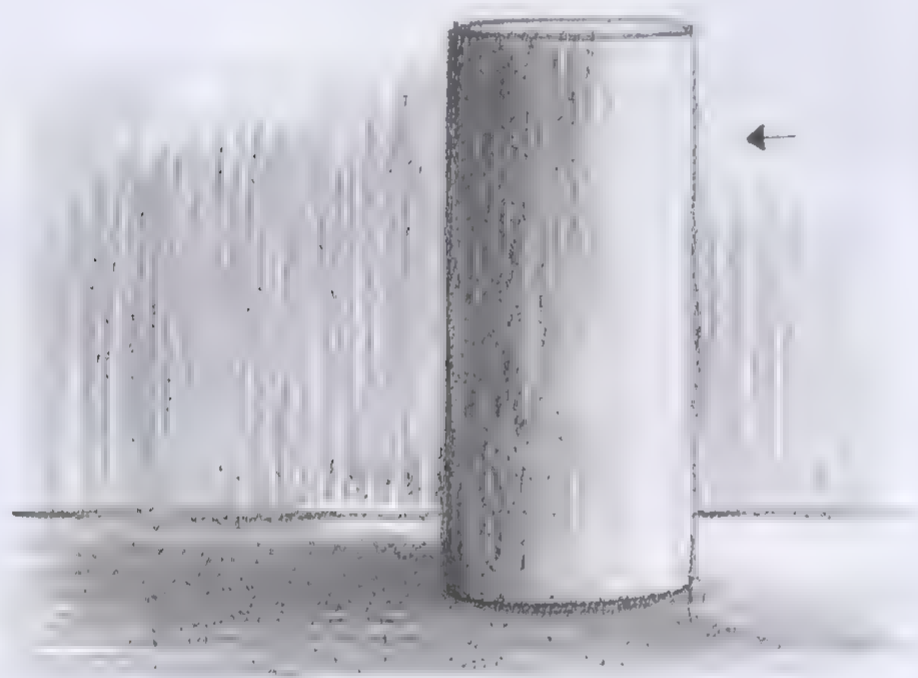


2. Começamos com o estudo de uma só fonte de luz sobre um objeto simples num ambiente bem iluminado, modificando a intensidade da luz sobre esse mesmo objeto.

Figura 1.1 - O mesmo objeto, desenhado, com a mesma forma da luz. O tamanho das setas indica a intensidade da luz. Setas maiores indicam luz mais forte, setas menores, luz menos intensa.

3 Observe que, quando a luz é suave, com todo o ambiente na mesma situação, a sombra projetada do objeto é um pouco mais forte próxima a este.

4 Note os efeitos da luz incidente sobre o ambiente próximo e seu reflexo na área de sombra deste objeto (sombra própria e luz refletida)



5 Quando todo o ambiente é mais iluminado, as sombras ficam mais claras e suaves, tanto a sombra própria do objeto quanto a sombra que este projeta sobre o local onde está apoiado.

6 Por último, à medida que a luz incide, diminui sua intensidade. Todas as sombras tornam-se mais escuras, as luzes refletidas vão desaparecendo até que diminuindo mais ainda a luz do ambiente somente as áreas que recebem diretamente luz ficam visíveis.



Para representar bem a luz e sombra nos desenhos, precisamos entender como a luz se comporta ao incidir sobre os objetos.

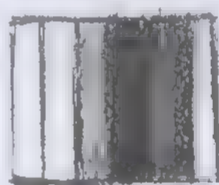


Para representar isso de modo simplificado, utilizamos o recurso da planificação dos objetos.

1. Dividimos a figura com linhas horizontais

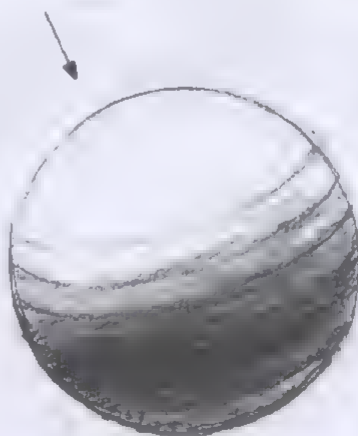
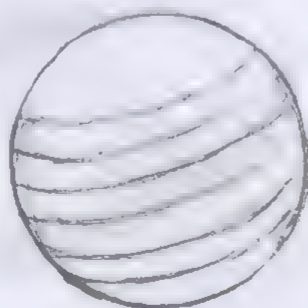


2. Sombreamos, criando uma valorização tonal



3. Observe que os tons devem ser corretamente diferenciados numa condição de luz não muito intensa, nem muito fraca. Para que você possa apreender bem, treine criando uma escala de tons com (por ex.) seis intensidades diferentes e aplique-a aos desenhos quando sombrar.

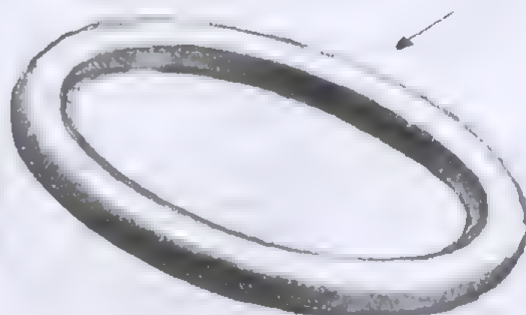
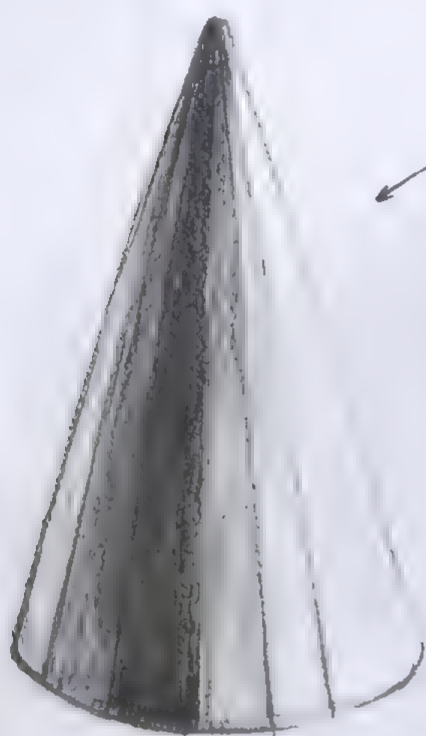
O mesmo pode ser aplicado ao desenho de uma esfera.



Uma dica: Comece sempre pelo tom mais escuro, depois vá variando os outros.

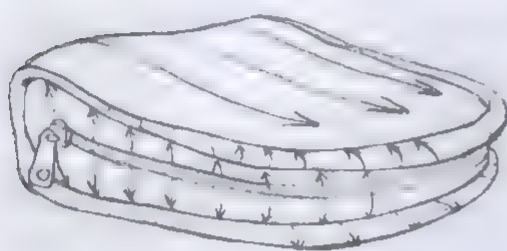
9 Esse método da planificação dos objetos dá ótimos resultados quando pretendemos esfumar o sombreado, mesclando os tons, com o dedo ou esfuminho

Veja dois exemplos abaixo.





- 10 Quando for sombrear, é mais adequado que o faça no sentido circular para formas cilíndricas e esféricas, evitando sombreados retos, "achataados".  
Desenhe, sombreie, esfume sempre acompanhando as formas



1



2

1 e 3 - Observe que no esboço inicial foram traçadas linhas que indicam as formas dos objetos e também a direção que o sombreado deverá seguir.

2 - Sombreado esfumado



3



4

4 - Direção do sombreado

# Formas de Sombrear



1 aqui vemos três formas de sombrear:



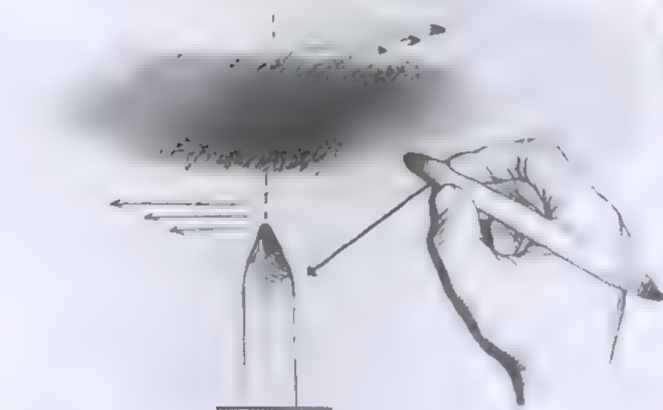
A - Sombrear com movimentos contínuos e tracejado marcante

B

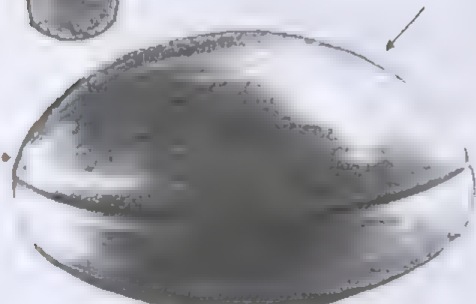


B - Em ziguezague, com movimentos contínuos e tracejado suave

C - Sombreado com esfuminho



2 Para conseguir um bom efeito, comece a esfumar sempre a partir do tom mais escuro para o mais claro, em várias etapas. A - A primeira etapa vai do ponto mais escuro ao mais claro. B - A segunda vai do ponto mais escuro ao ponto médio. C - A terceira do ponto mais escuro ao tom mais próximo dele.



3 Depois de esfumar a primeira vez, você pode sombrear, reforçando com o lápis de novo e esfumar outra vez



4 "Abrir luzes" com a borracha maleável dá excelentes resultados

5 Para obter tons mais claros e lisos ou de pouca textura

# Estudando os Tons

1 Para dominar bem os tons, crie escalas



- Comece com poucos tons, no mínimo três.



2 - Para conseguir uma gradação perfeita, faça o seguinte

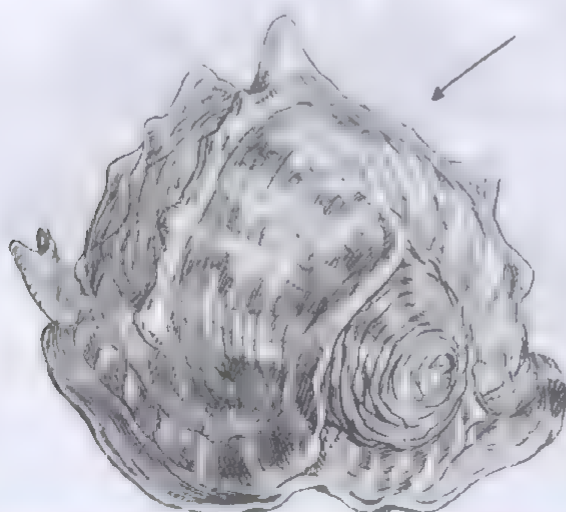
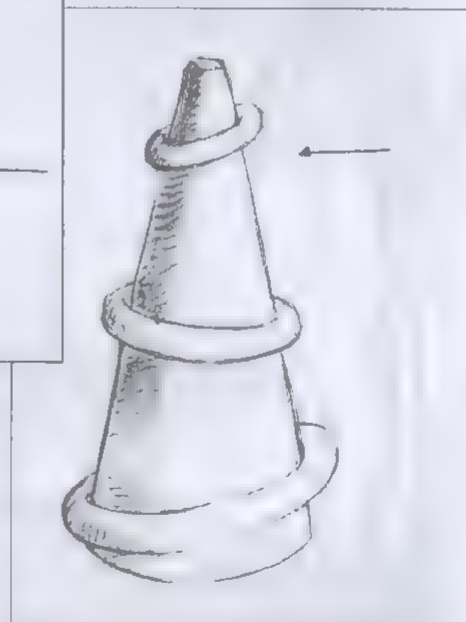
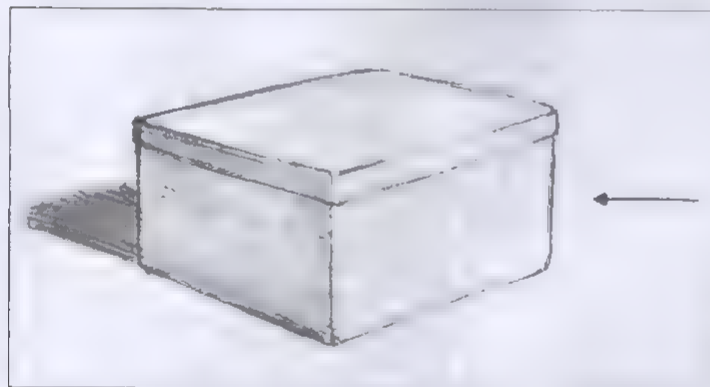
■ Na segunda divisão, depois do branco, faça um sombreado claro, homogêneo;

■ Na terceira divisão, faça um sombreado claro como o primeiro e repita sombreando uma segunda vez, por cima.

■ Na quarta divisão, sombreie três vezes, e assim sucessivamente.



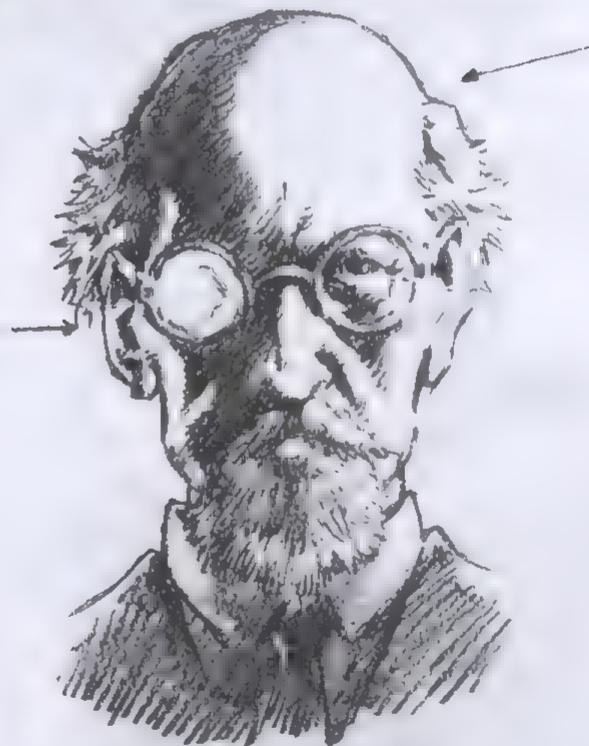
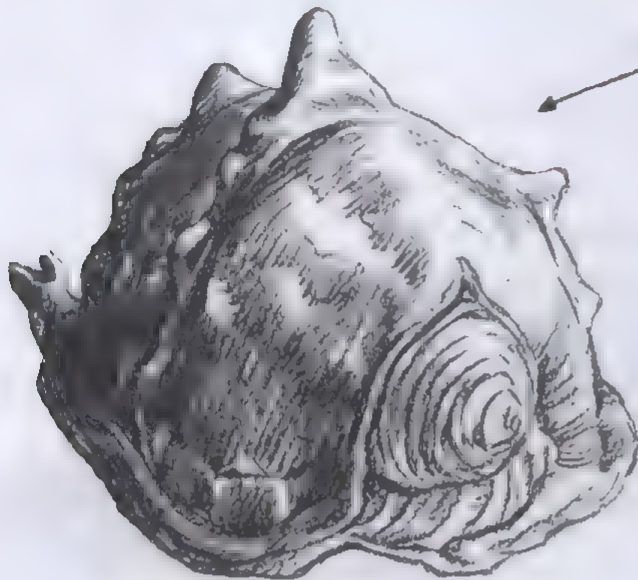
2 Observe bem a iluminação, procurando entender onde a luz incide com maior intensidade, se há mais de uma



3 Observe bem os tons e procure reproduzi-los fielmente no desenho. Comece com formas simples



# Tipos de Sombreados



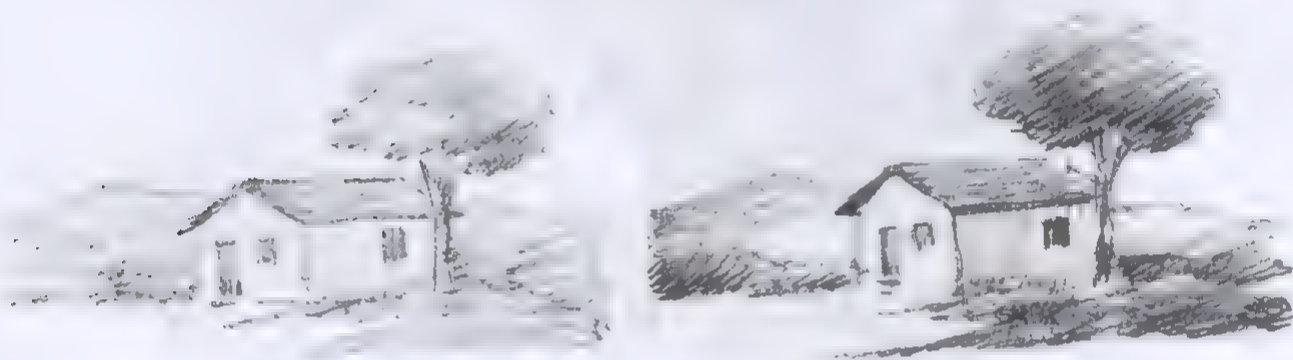
- Sombreado com tracejado
- Sombreado com massas de sombra e meio-tom
- Sombreado com traços cruzados



# Observação

1 Para entender bem sobre luz e sombra, nada melhor do que a observação cuidadosa. Para desenhar bem a luz e a sombra, temos que perceber bem as formas e reproduzi-las através de uma valorização bem-feita

2 O desenho deve ir avançando, na aplicação das tonalidades, como um todo e não por partes separadas e detalhadas



2 Lembre-se sempre do processo de criação da escala tonal e repita-o no seu desenho. Veja os exemplos.





podemos ver a aplicação das escalas tonal

Com hachuras



Com esfumado a dedo e  
"abrir luz"



Enrique L.  
Couto

4 As fontes de luz são:

- Luz natural (sol, lua...)
- Luz artificial (luz elétrica, luz de vela...)

5 Essas fontes podem estar presentes juntas ou separadas numa cena. Podemos utilizá-las de várias formas em nossos modelos.

6 Já vimos que todo o corpo tem sua sombra própria e projeta uma sombra. Essas sombras mudam de tamanho de acordo com a proximidade e afastamento sobre os corpos. É importante saber que a luz artificial, por estar mais próxima que a luz do sol (a principal luz natural), se propaga em sentido radial, enquanto a luz natural, em sentido paralelo. Veja abaixo os desenhos.

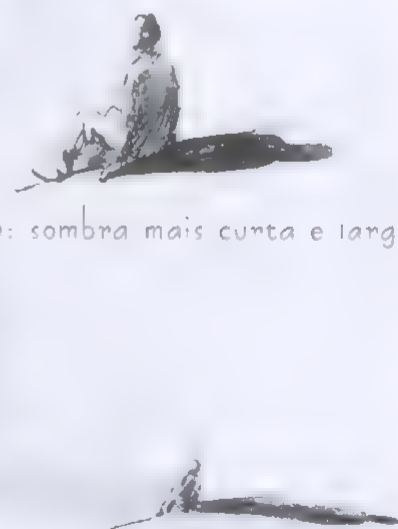


7 Propagação paralela:

Quanto mais próximo o foco de luz, mais as sombras seguem o sentido radial das luzes.



8 Luz próxima: sombra mais curta e larga.



9 Luz distante e baixa: sombras alongadas e estreitas.

As sombras são muito complexas para serem tratadas apenas nesse volume, por isso você deve observar e aprender ao natural.

Nas situações com variações de luz, de objetos; observe os efeitos da luz natural sobre pessoas e objetos e tente reproduzir nos desenhos o que ver.

1- Luz Difusa – sombras suaves – sem definição nas bordas



2- Luz Intensa – sombras bem delineadas.



3- Idem em 1 – com sombra projetada sem delimitação.



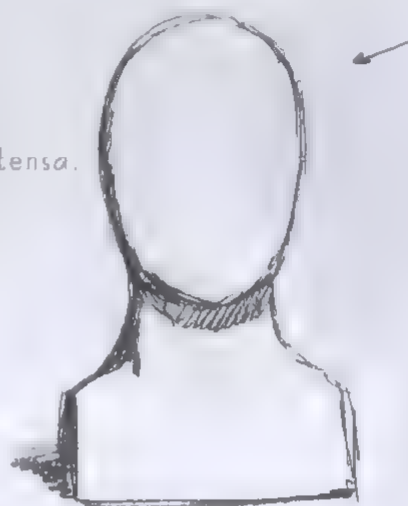
4- Formas estranhas de certas sombras projetadas.



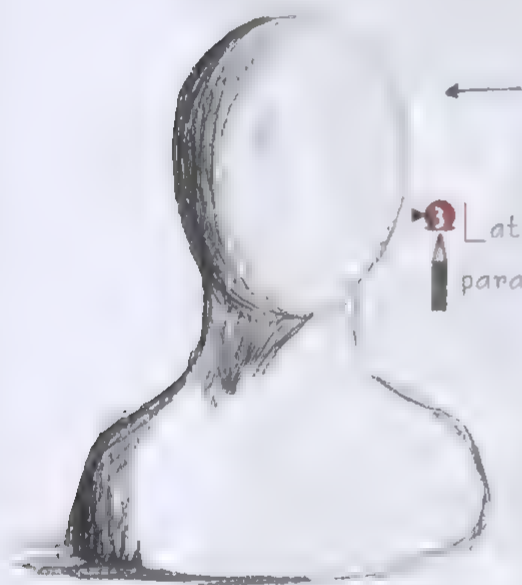
# Iluminação na figura humana

1 Passemos agora a estudar um pouco a iluminação da figura humana. Começando com o rosto, utilizamos a luz em várias posições, incidindo sobre um busto para demonstrar tipos de iluminação e seus efeitos psicológicos, já que, como vimos, a luz é também um poderoso elemento de expressão.

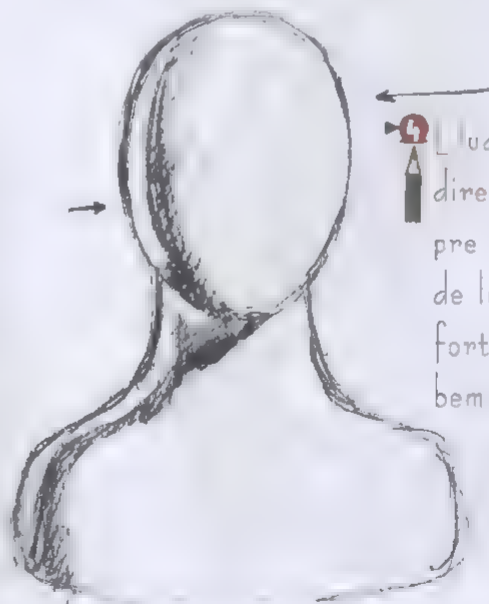
2 Luz Direta Plana – Não muito intensa.  
Simples, boa para visibilidade.



3 Lateral – um só foco de luz. Boas para mostrar bem as formas do rosto



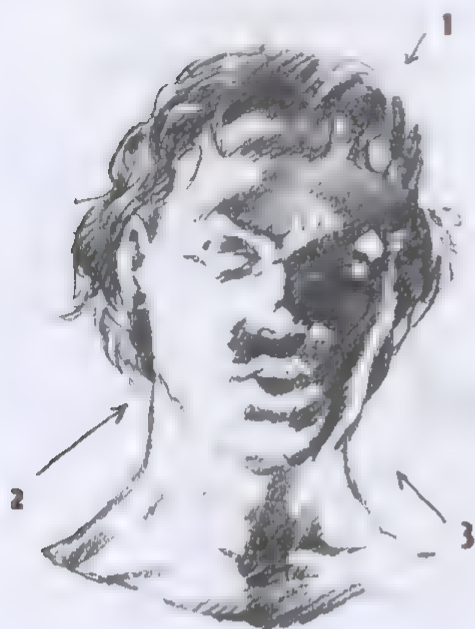
4 Duas Luzes – A da direita é mais forte (sempre deve haver uma fonte de luz principal e mais forte). A da esquerda é bem mais fraca.



5 Iluminação por trás, do alto. Efeito de suspense

- 6 Três luzes: uma (1) vindo de cima à direita; outra (2) vindo de baixo, da esquerda, e outra (3) também vindo de baixo à direita.

### Iluminação dramática



Se tirarmos as luzes 1 e 3 o impacto é maior.

Como na imagem à esquerda, as luzes utilizadas aqui são as mesmas embora mais suaves. A dramaticidade dá lugar à sensualidade

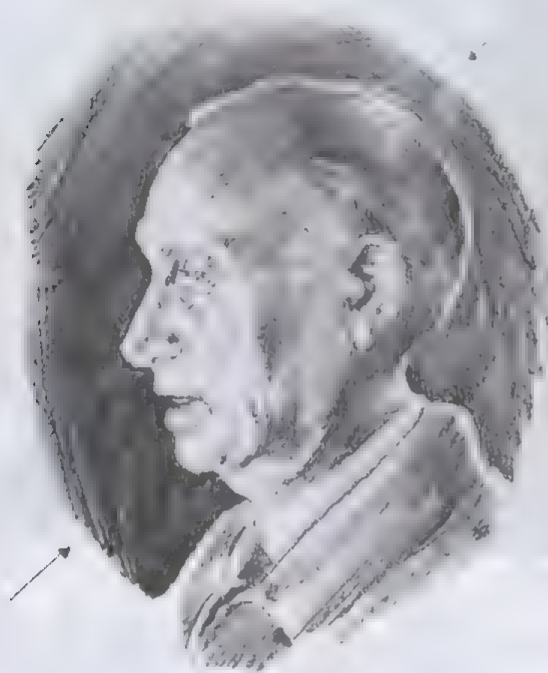


- 7 Duas luzes, realçam as formas. A da esquerda é mais forte e vem quase que do fundo da cena. A luz da direita é mais suave tornando as formas suaves, enfatizando as tonalidades do sombreado.

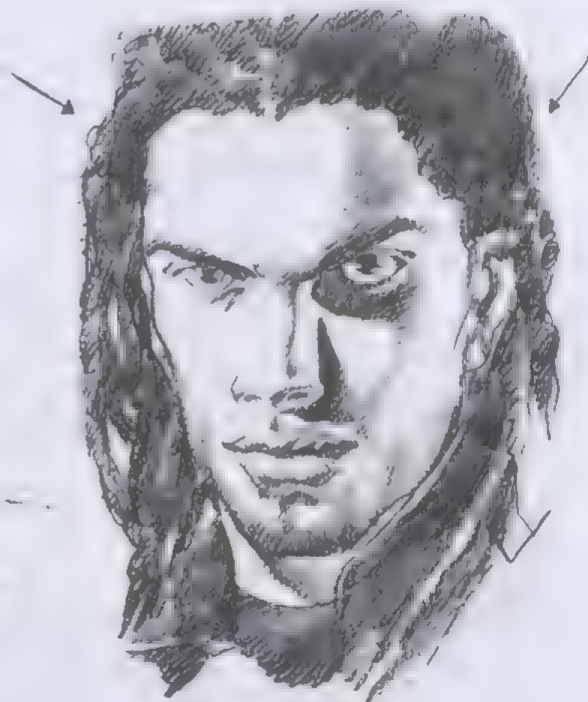
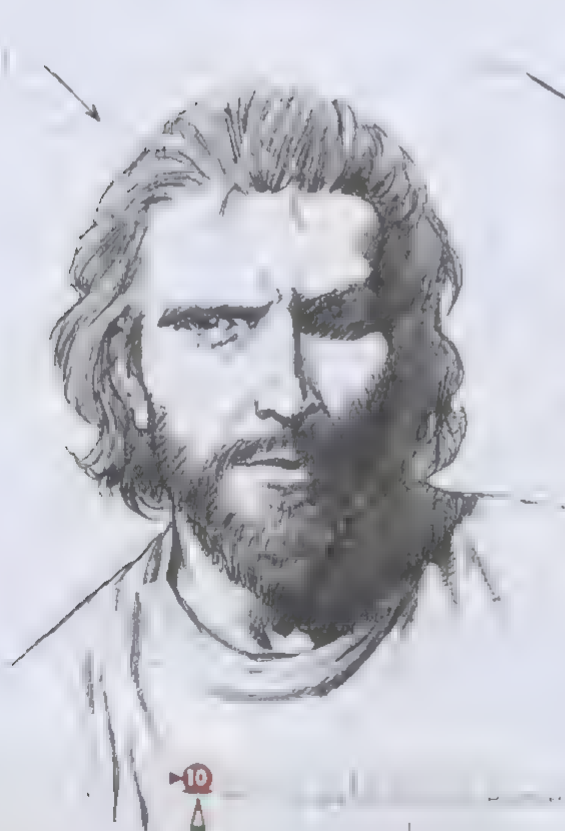


Luz suave, ampla, superior — lado direito. Ilumina todo o rosto e apresenta sombras suaves e modeladoras


8 O fundo escuro é excelente para valorizar a figura iluminada

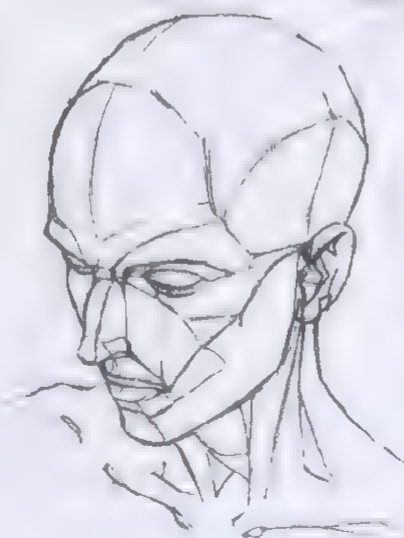
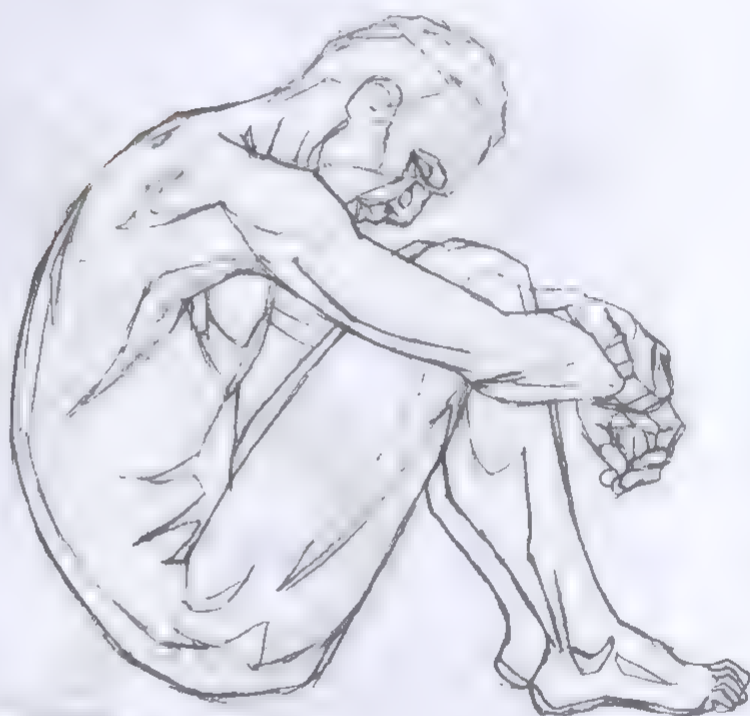


9 Observe bem que a posição da cabeça com as distorções causados pelo esforço apresentam formas distorcidas de sombras

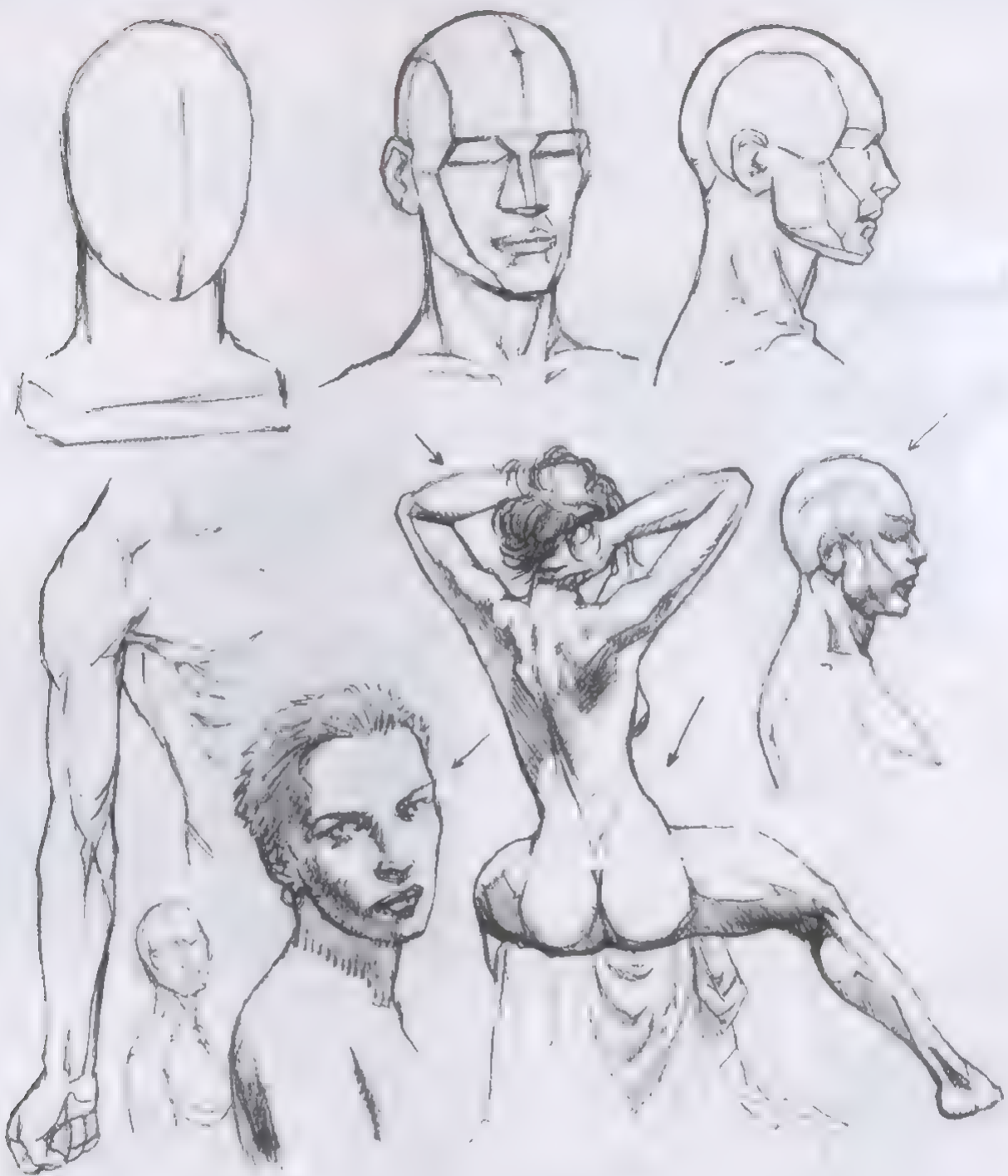


10 nas combinada com outra (à direita, como na imagem acima) "solta" mais a figura do fundo e valoriza as formas

 Para auxiliar no sombreamento, reduzir as figuras a esquemas geométricos ajuda muito. Não há uma regra rígida de como fazê-lo. Você precisa pensar em construir sua figura com pequenos e grandes blocos de formas geométricas, retangulares, trapezóides, ou triangulares combinando-as umas com as outras e depois sombrear





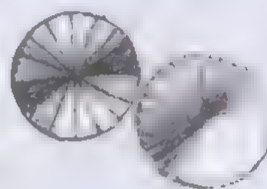
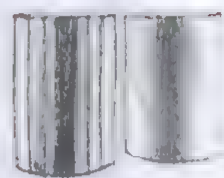


12 Nesta página, temos alguns exemplos de geometrização de figuras humanas, aplicando-se as formas geométricas básicas, onde as arestas das formas transformam-se em curvas sombreadas



e do alto à direita com s

■ Antes de fazer uma geometrização detalhada do seu esboço, de im



14 Nesta página, temos exemplos de sombreados feitos com hachuras. Essa técnica é boa para demonstrar o modelado e os efeitos da iluminação menos contrastantes

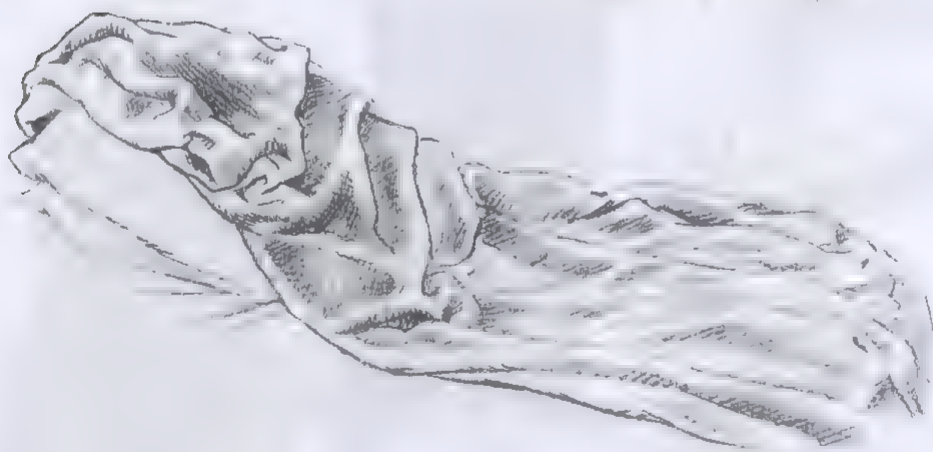
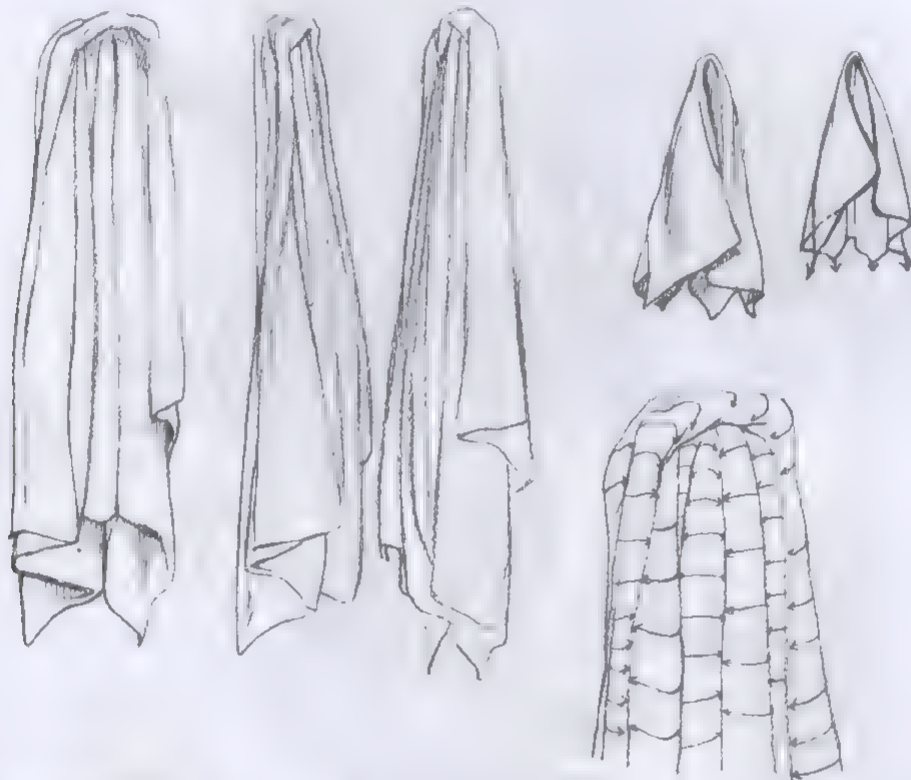


15 Os traços cruzados, gradualmente, permitem o controle de tons com segurança. Basicamente, é a mesma técnica usada na criação da escala de tons (pág.5, Fig.3) só que com traços cruzados em diagonal

# Sombreando Tecidos

1

■ Treine primeiro com pedaços pequenos de tecido para entender suas dobras, sua espessura, textura e caimento sobre o corpo ou alavancar outra base.



2

■ Crie uma base para o tecido (uma forma ou um corpo).

■ Treine primeiro com pedaços pequenos de pano, pois apresentam menos dobras e rugas.

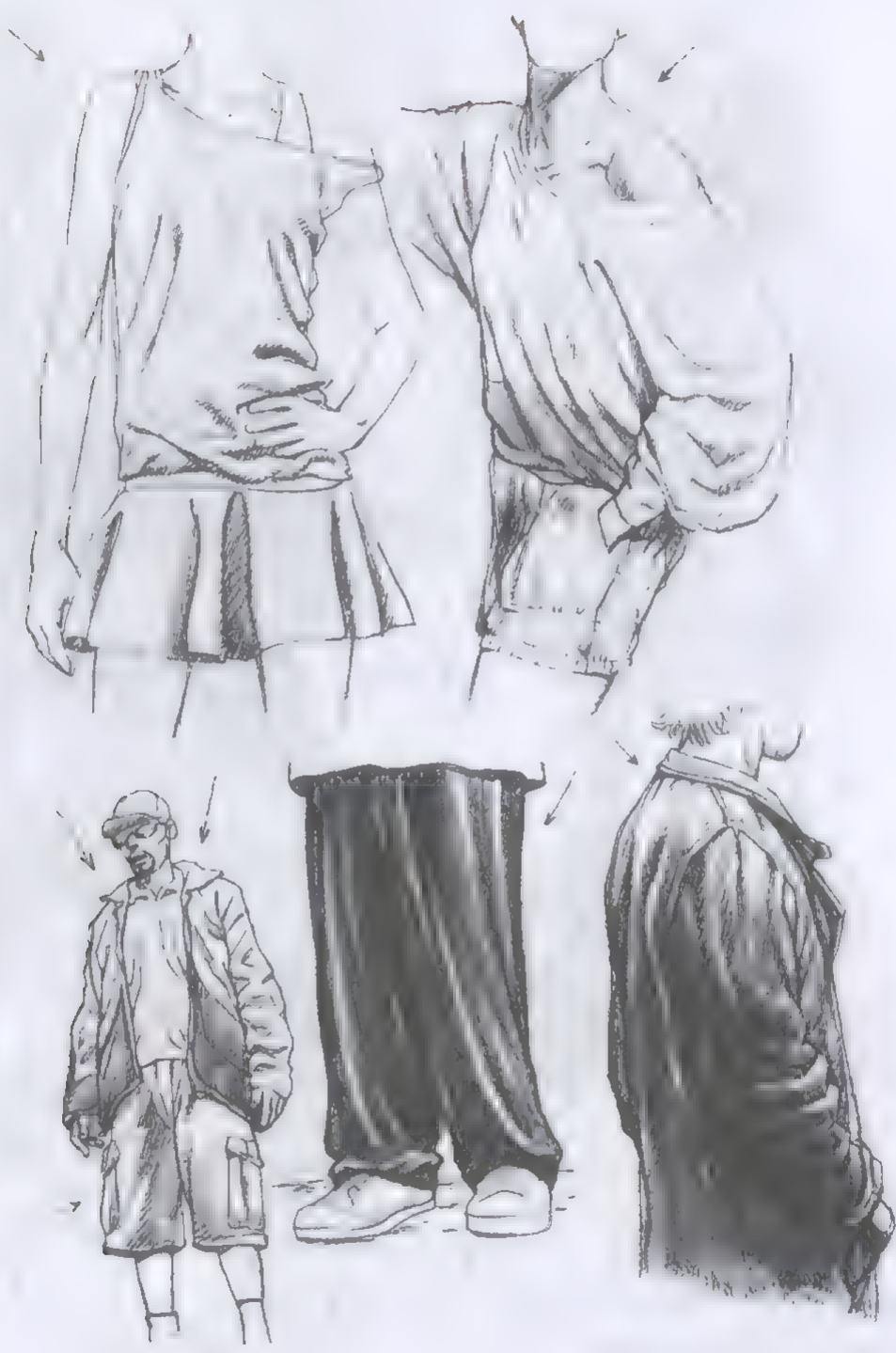
■ Em seguida, utilize outros tecidos diferentes em textura, tamanho e cores.

■ Crie uma forma para o tecido (uma forma ou um corpo).

■ Treine primeiro com pedaços pequenos de tecido.

É bom utilizar o recurso de setas que representam formas antes do sombreamento.





# Vidros e metais

1

intensa, e o sombreado caracterizará melhor o material se o fizermos no sentido longitudinal (Fig. 1 e 4)



2

Sombreando vidros é importante observar bem, não apenas os reflexos das luzes, mas também a transparência. Observe nas Fig. 2 e 3 que o fundo dos objetos foram traçados.



3

Em todos esses desenhos, a utilização da borracha maleável permitiu criar pontos de luz que caracterizaram melhor o tipo de material representado.

# Contrastes



faça-o o mais claro possível. Ao contrário, se sua figura for bem iluminada e tiver sombras claras, utilize um fundo escuro.



Podemos também utilizar o alto contraste, onde os meios tons quase não existem.



seguimos a seguinte regra: o fundo deve ser  
mais claro na parte da sombra



4 Algumas vezes não precisamos seguir essa regra, mas, ao aplicá-la, "soltamos" a guias do primeiro plano das dos outros planos, acrescentando profundidade e melhor compreensão do todo da cena.



Finalmente, devemos lembrar que, como numa paisagem, trabalhamos com a perspectiva atmosférica onde as figuras do primeiro plano são mais nítidas que as dos planos seguintes e em ordem decrescente as outras.



E até mesmo num retrato podemos trabalhar com mais detalhes a face e desvanecer gradualmente os contornos de outras partes do crânio que estão mais afastadas.



# Pintando com Lápis

1 Anteriormente, mostramos alguns trabalhos com lápis aquareláveis, nessas páginas, mostraremos os resultados da utilização desses lápis com maior quantidade de água, e os resultados obtidos, misturando-os com outros materiais

2 Na fig. A, a árvore foi desenhada com lápis aquarelável no papel umedecido. A copa e a maior parte do tronco foram trabalhadas desse modo. Já o solo e a parte inferior do tronco foram traçados no papel seco.



3 Já na fig. C1, o desenho foi feito no papel seco (note a textura deste)



4 Na fig. B, toda a imagem foi colorida rapidamente com lápis no papel molhado. O efeito é impreciso e expressivo. Depois de um tempo de secagem, utilizando-se um pincel redondo N° 18, com pinceladas curtas e repetidas, com mais água, espalhou-se mais dos pigmentos sobre o desenho, conseguindo-se esse efeito de uma aquarela convencional.





5 Na segunda etapa, foi utilizado um pincel embebido em água, espalhando todo o pigmento do lápis com cuidado para que não se perdesse a definição do desenho. Numa terceira fase, alguns tons foram reavivados de novo com lápis e alguns outros pontos mais definidos. Depois, com outro pincel mais fino, levemente umedecido, espalhou-se de novo as cores. Finalmente, alguns pontos do desenho foram fortalecidos com toques de grafite 4B. (Fig. C2)



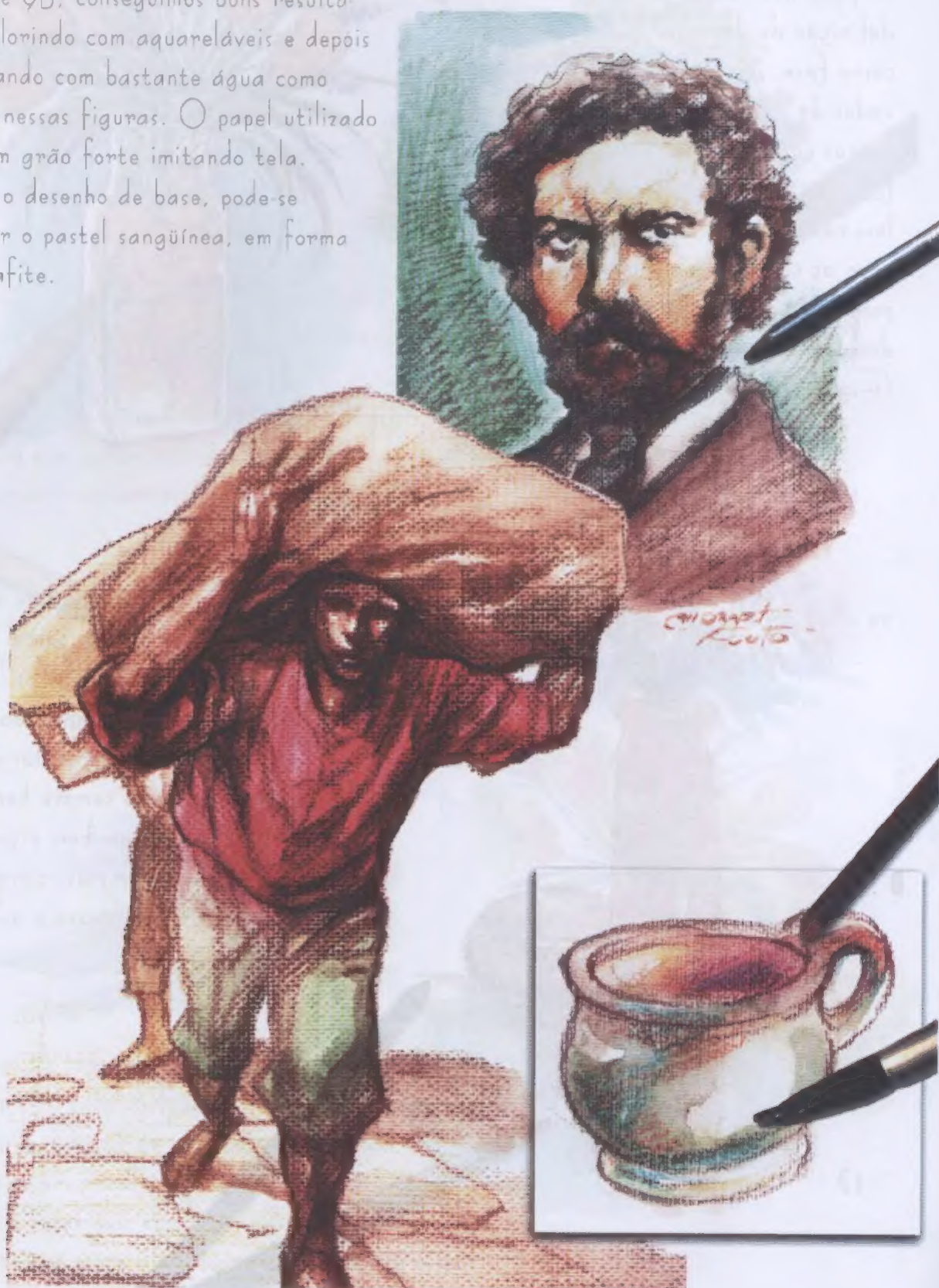
D

6 A Fig. D foi traçada de forma bem simplificada com pastel semi-oleoso e, em seguida, os lápis aquareláveis foram aplicados. Utilizando-se um pincel largo e trabalhando com ele sempre bem molhado, as cores foram bem espalhadas, com pinceladas amplas, conseguindo-se um efeito de aquarela autêntico.

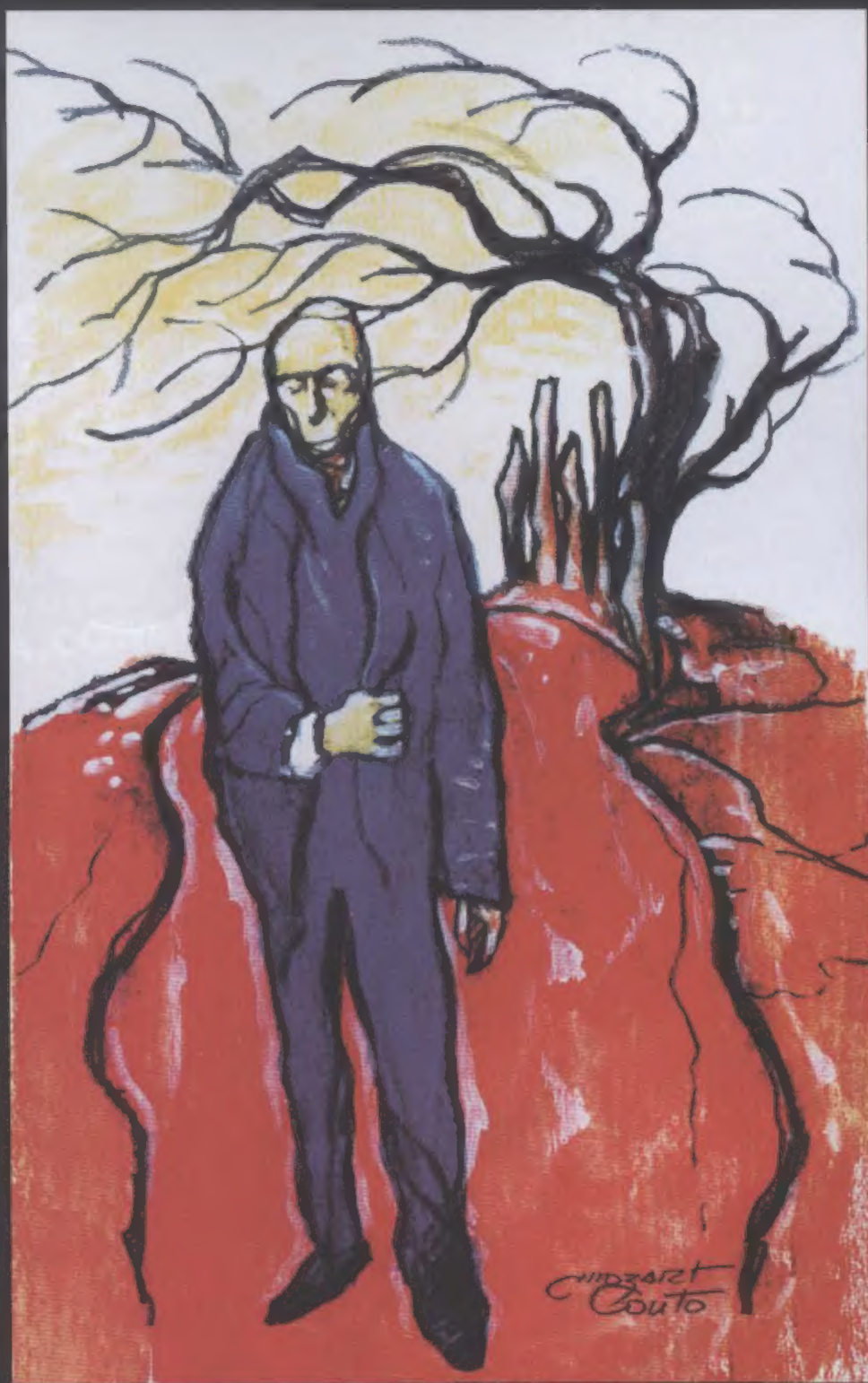




7 Utilizando-se no desenho de base o grafite 9B, conseguimos bons resultados colorindo com aquareláveis e depois pincelando com bastante água como vemos nessas figuras. O papel utilizado tem um grão forte imitando tela. Para o desenho de base, pode-se utilizar o pastel sangüínea, em forma de grafite.







8 Essa imagem foi desenhada com um grafite QB de 5 mm, depois colorida com lápis, e aquarelada com pincel e bastante água, respeitando os limites do desenho. Para completar, foi aplicado, em certos pontos, guache branco. Assim conseguimos um bom efeito de pintura.



# Memorizando



**1** - É através da luz que percebemos as formas dos corpos. Há também um outro importante aspecto da luz: ela é um poderoso elemento de expressão.

**2** - Para desenhar bem a luz e a sombra, temos que perceber bem as formas e reproduzi-las através de uma valoração bem-feita.

**3** - Para que possamos representar bem a luz e a sombra nos desenhos, precisamos entender as diferenças e nuances de tons entre a luz e a sombra. Para representar isso de modo simplificado, utilizamos o recurso da planificação dos objetos.

**4** - O desenho deve ir avançando, na aplicação das tonalidades, como um todo, e não por partes separadas e detalhadas.

**5** - O fundo escuro é excelente para valorizar a figura iluminada.

**6** - Antes de fazer uma geometrização detalhada do seu esboço, delimite as áreas mais escuras de sombras e depois as mais suaves.

**7** - Para conseguir um bom sombreamento no desenho dos tecidos, antes é importante entender suas dobras, sua espessura, textura, e caimento sobre o corpo ou qualquer outra base.

**8** - Quando quisermos criar um contraste, seguimos a seguinte regra: o fundo deve ser mais escuro na parte iluminada da figura e mais claro na parte da sombra.